

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES**

**CARRERA DE DISEÑO**

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
DISEÑADOR/A PROFESIONAL CON MENCIÓN EN  
DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL.**

***“Diseño de un kit de aprendizaje para aportar a la enseñanza sobre  
el cuidado básico de gatos por parte de sus dueños caso: Granda  
Centeno en la ciudad de Quito”***

Nombre:

Wendy Natasha Serrano Porras

Director:

Dis. Guillemro Sánchez B., Mtr.

Quito, Julio del 2018

## ÍNDICE

Agradecimientos:	6
I. TEMA	7
II. RESUMEN O ABSTRACT	7
III. INTRODUCCIÓN	8
IV. JUSTIFICACIÓN	9
SOCIAL	9
TEÓRICA	10
PERSONAL	11
V. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
VI. OBJETIVOS	15
GENERAL	15
ESPECÍFICOS	15
CAPÍTULO 1	16
1.1 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	16
1.1.1 Antecedentes	16
1.1.2. Marco Teórico	17
Pedagogía y Psicología de la Comunicación	17
Veterinaria	18
Etología	19
Semiótica	20
Materiales Didácticos y Diseño Gráfico	21
1.1.3. Marco Conceptual	21
Etología felina	22
Diseño de material didáctico	22
1.2. RESPUESTA TENTATIVA AL PROBLEMA	22
1.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	23
1.4. MARCO METODOLÓGICO	23
1.4.1. Metodología Científica	24

1.4.2. Metodología de Diseño.....	25
1.4.3. Desarrollo de la investigación .....	27
1.4.3.1. Los cuidados básicos de los gatos .....	28
1.4.3.2. Los cuidados veterinarios de los gatos .....	29
1.4.3.3. El respeto hacia los animales .....	30
1.4.3.4. Material de aprendizaje sobre los gatos .....	31
1.4.3.5. Otras responsabilidades.....	33
<b>CAPÍTULO 2 .....</b>	<b>35</b>
2.1. Planteamiento del proyecto en función al problema definido .....	35
2.2. Requerimientos del usuario .....	36
2.3. Desarrollo del concepto de diseño y propuestas .....	40
2.4. Propuesta de Diseño.....	45
2.4.1 Línea gráfica .....	45
2.4.1.1. Ilustración .....	45
2.4.1.2. Color .....	49
2.4.1.3. Tipografía.....	51
2.4.1.4. Estructura .....	56
2.4.2. Contenedor .....	57
2.4.3. Instructivo .....	59
2.4.4. El libro del gato.....	61
2.4.5. Tips.....	72
2.4.6. Agenda y Carnet .....	81
2.5. Materiales utilizados, detalles constructivos y proceso productivo .....	84
2.6. Costos del proyecto: diseño y producción .....	92
<b>CAPÍTULO 3 .....</b>	<b>96</b>
3.1. Validación de la propuesta de diseño .....	96
3.1.1. Validación Teórica.....	96
3.1.2. Validación con el comitente.....	98
3.1.3. Validación con el usuario.....	103

<b>3.2. Conclusiones .....</b>	<b>107</b>
<b>3.3. Recomendaciones .....</b>	<b>109</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>110</b>

## **ÍNDICE DE FIGURAS**

<b>Figura 1. Causas y efectos establecidos dentro del "Árbol de problemas" de Agustín Campos Arenas.....</b>	<b>13</b>
<b>Figura 2: Manual Merk para la salud de las mascotas. ....</b>	<b>32</b>
<b>Figura 3: Daños en objetos de madera y tapicería. ....</b>	<b>34</b>
<b>Figura 4. Mapa de públicos internos y externos presentado por Joan Costa. ....</b>	<b>39</b>
<b>Figura 5. Mapa mental para la construcción del concepto de diseño.....</b>	<b>41</b>
<b>Figura 5. Kit de aprendizaje con todas sus piezas. ....</b>	<b>45</b>
<b>Figura 6. Referencias tomadas de Daily Cat Drawings. ....</b>	<b>46</b>
<b>Figura 7. Proceso de diseño del personaje principal. ....</b>	<b>46</b>
<b>Figura 8. Cinco razas de gato diferentes planteadas para el kit.....</b>	<b>48</b>
<b>Figura 9. Síntesis morfológica de una pata de gato. ....</b>	<b>48</b>
<b>Figura 10. Aplicación de transparencia para la construcción de fondos con el grafismo.....</b>	<b>49</b>
<b>Figura 11. Nivel de dificultad de las actividades según la aplicación de la línea gráfica. ....</b>	<b>49</b>
<b>Figura 12. Paletas de colores tranquilizantes tomada del libro La Armonía del Color.....</b>	<b>50</b>
<b>Figura 13. Descripción técnica de cada color en modo CMYK y RGB. ....</b>	<b>51</b>
<b>Figura 14. Descripción técnica de la tipografía Geo Regular. ....</b>	<b>52</b>
<b>Figura 15. Descripción técnica de la tipografía Gil Sans Mt Condensed. ....</b>	<b>53</b>
<b>Figura 16. Descripción técnica de la tipografía Verdana.....</b>	<b>53</b>
<b>Figura 17. Descripción técnica de la tipografía Script MT Bold.....</b>	<b>54</b>
<b>Figura 18. Aplicación de color en tipografía según las variantes de la paleta cromática.....</b>	<b>54</b>
<b>Figura 19. Aplicación de tipografías en subtítulos. ....</b>	<b>55</b>
<b>Figura 20. Aplicación de color en texto según el color de fondo utilizado.....</b>	<b>55</b>
<b>Figura 21. Aplicación de una paleta cromática en el nombre del proyecto. ....</b>	<b>56</b>
<b>Figura 22. Jerarquía aplicada en los tips de cuidado.....</b>	<b>56</b>
<b>Figura 23. Proceso de diseño del contenedor. ....</b>	<b>58</b>
<b>Figura 24. Contenedor final.....</b>	<b>58</b>
<b>Figura 25. Proceso de diseño del instructivo. ....</b>	<b>59</b>

Figura 26. Caras del instructivo desplegadas.....	60
Figura 27. Instructivo final.....	61
Figura 28. Retículas de la maquetación y orden de lectura. ....	66
Figura 29. Proceso de diseño del libro de actividades.....	67
Figura 30. Páginas del libro de actividades y libro final.....	72
Figura 31. Gato cepillándose los dientes. ....	73
Figura 32. Proceso de diseño de los tips de cuidado. ....	76
Figura 33. Cartillas de cada uno de los tips de cuidado. ....	80
Figura 34. Tips de cuidado finalizados.....	80
Figura 35. Proceso de diseño de la agenda. ....	81
Figura 36. Detalle de las páginas internas de la agenda. ....	82
Figura 37. Agenda final.....	82
Figura 38. Desarrollo del carnet.....	83
Figura 39. Carnet final. ....	83
Figura 40. Dimensiones de la caja. ....	85
Figura 41. Dimensiones de la tapa de la caja.....	86
Figura 42. Dimensiones de las piezas de sintra que seccionan la caja por partes. ....	86
Figura 43. Dimensiones del instructivo.....	87
Figura 44. Dimensiones del libro de actividades. ....	88
Figura 45. Dimensión de los tips de cuidado.....	89
Figura 46. Dimensiones de la libreta. ....	90
Figura 47. Dimensiones del carnet cerrado y abierto.....	91
Figura 48. Dra. Marcia Espinoza Silva dueña de la Veterinaria Granda Centeno. ....	99
Figura 49. Validación con la Dra. Adela Castellanos en PAE.....	101

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Tabla de Operacionalización de las variables. ....	23
Tabla 2. Concepto de diseño aplicado a las piezas del producto. ....	42
Tabla 3. Contenido del Libro de Actividades. ....	65
Tabla 4. Información textual que contienen los tips de cuidado para gatos. ....	75
Tabla 5. Costos de diseño y producción por hora.....	92
Tabla 6. Costo del proyecto. ....	93
Tabla 7. Costos por cada pieza en prototipo al por menor. ....	94
Tabla 8. Costos por cada pieza en producción al por mayor para cubrir la demanda. ....	94
Tabla 9. Validación teórica. ....	98

<b>Tabla 10. Validación del proyecto por parte de la Dra. Marcia Espinoza Silva.....</b>	<b>100</b>
<b>Tabla 11. Validación del proyecto por parte de la Dra. Adela Castellanos. ....</b>	<b>102</b>
<b>Tabla 12. Validación con los usuarios.....</b>	<b>106</b>

## **AGRADECIMIENTOS**

Gracias a mis padres por haberme dado la oportunidad y el apoyo para estudiar la carrera que yo deseaba estudiar y por estar junto a mí en todos los proyectos importantes en los que he tenido la oportunidad de trabajar hasta el momento.

Agradezco a mi novio Emilio, por estar apoyándome estos últimos años tanto en mis malos como buenos momentos y por siempre impulsarme a hacer lo que más amo: dibujar.

A los profesores, porque de ellos he aprendido muchas cosas, no solo a ser una buena profesional sino a ser un buen ser humano y por ser parte de mi segundo hogar; en especial gracias a Guillermo por ayudarme y guiarme durante la realización de este proyecto.

Y gracias a todos los amigos que he conocido a lo largo de este proceso de aprendizaje en la carrera y fuera de ella, siempre estarán en mi corazón.

## **I. TEMA**

Diseño de un kit de aprendizaje para aportar a la enseñanza sobre el cuidado básico de los gatos por parte de sus dueños caso: Granda Centeno en la ciudad de Quito.

## **II. RESUMEN O ABSTRACT**

Mediante instrumentos de investigación cualitativa se pudo constatar que dentro de varios sectores del Distrito Metropolitano de Quito aún existen muchas falencias respecto al cuidado adecuado de los animales pertenecientes a la fauna urbana, especialmente al cuidado de gatos por parte de sus dueños. Mediante encuestas dentro del sector de la Granda Centeno, se pudo confirmar esta información. Los porcentajes de las encuestas y las respuestas que las veterinarias del sector entrevistadas dieron, confirmaron la falta de información por parte del dueño sobre el cuidado que sus gatos deben tener, abarcando este tres tipos de cuidado principales: médicos (veterinarios), estéticos y generales. Si bien las mismas doctoras se encargan de informar correctamente a los dueños de estas mascotas que acuden a sus respectivas veterinarias, es complejo poder conversar con personas que tienen estas mascotas debido a que, una gran mayoría, no asisten a los chequeos periódicos obligatorios que deben recibir sus gatos.

Una vez que se determinaron causas con sus respectivos efectos, se establecieron los requerimientos de diseño para intervenir a una solución de la desinformación existente en estas personas de una manera divertida y sencilla al momento de su lectura y respectiva comprensión.

En este caso se decidió plantear un kit de aprendizaje el cual consta de piezas gráficas internas que aportan al aprendizaje de los dueños de gatos respecto a los cuidados de su mascota. Como piezas gráficas realizadas tenemos una caja contenedor para distribuir adecuadamente las piezas del kit, un instructivo en el cual consta una pequeña información acerca de las piezas que vienen dentro del kit, tips de cuidado que apoyarán al usuario en ciertas circunstancias que se pueden dar cuando una persona posee un gato, un libro de actividades con el cual se podrán construcción objetos/juguetes o actividades que ayudarán a mejorar el estado físico y mental del gato evitando que contraiga enfermedades tanto de comportamiento como físicas y una agenda para que el dueño pueda tener registro de ciertos datos importantes respecto a su mascota como fechas importantes; dentro de la agenda podremos encontrar un carnet de vacunación el cual se podrá utilizar al momento de asistir a la veterinaria para tener un registro detallado de las vacunas que se le han puesto y se le deben poner al gato.

Mientras que en la validación del proyecto se realizaron tres validaciones: La teórica, la del comitente y la del usuario.

En la validación teórica se comparan los requisitos del diseño aplicados en el proyecto con los diferentes autores que sirvieron como sustento teórico.

La validación del comitente se realizó en dos veterinarias de diferentes sectores de la ciudad siendo la una perteneciente al sector trabajado (la Granda Centeno) y la otra veterinaria perteneciente al sector de la Rumipamba, con esta validación se obtuvo una retroalimentación por parte de dos profesionales de la interdisciplina que, en este caso, fue la veterinaria.

La última validación que se realizó fue la del usuario, en la cual se decidió realizar un focus group con personas que se encuentran dentro del rango de edad planteado para el proyecto, en el cual los usuarios iban aportando acerca del producto, su contenido textual y gráfico, funcionalidad, innovación, etc.

### **III. INTRODUCCIÓN**

El mal cuidado de las mascotas ha sido un problema que lleva implantado en la sociedad desde hace mucho tiempo, si bien estas no son seres racionales, siguen siendo seres vivos que sienten y que son parte de la fauna urbana de la ciudad y como en cada sociedad se necesita tener una convivencia amena entre todos los elementos vivos de la misma.

Según Urbanimal, en el Plan de Manejo de Fauna Urbana del Distrito Metropolitano de Quito, uno de los problemas más grandes que aqueja a Quito es el crecimiento descontrolado de la fauna urbana, ya sea la tenencia de mascotas o la presencia de animales considerados como plagas en el espacio público.

Si bien se han realizado y puesto en marcha iniciativas y proyectos que incentiven una tenencia responsable de mascotas dentro del distrito, aún existe un vacío informativo muy grande respecto a los cuidados que ciertos animales deben recibir como en este caso los gatos, tomando como ejemplo la esterilización, cuyo proceso es doloroso para el animal, el mismo evitará que exista una sobrepoblación de animales dentro de un solo espacio ya sea este uno cerrado o abierto.

Debemos recordar que si se quiere tener una convivencia armónica con las mascotas se debe estar bien informados sobre los cuidados que estos deben recibir para tener un correcto desarrollo dentro del hogar

Para realizar el presente proyecto se decidió trabajar en el sector de la Granda Centeno, un sector residencial casi en su totalidad de departamentos, aquí existen dos veterinarias con las que se evidenció la falta de responsabilidad e información en los dueños del sector que tienen estas mascotas.



Mediante el uso de herramientas de investigación y la aplicación de los recursos gráficos adecuados se trabajó en este proyecto para aportar con un adecuado proceso de enseñanza sobre qué se debe hacer y que no se debe hacer cuando tienes un gato. En este caso se decidió plantear un kit de cuidado que ayude y aporte una enseñanza al usuario respecto a los cuidados que debe recibir su gato, estos van enfocados a tres ámbitos importantes que son el médico, el estético y el de cuidados generales. Dentro del kit se encontrarán piezas gráficas que contendrán información que será de utilidad para llevar a cabo ciertas actividades que ayudarán significativamente a la mejora en la calidad de vida de esta mascota tanto física como conductualmente.

#### **IV. JUSTIFICACIÓN**

A continuación, se presentarán los tres ámbitos en los que se basa la justificación de este proyecto, que son social, teórico y personal.

##### **SOCIAL**

Dentro del ámbito social se menciona un objetivo muy importante perteneciente al Plan Nacional del Buen Vivir:

*“Obj. 3.2. Ampliar los servicios de prevención y promoción de la salud para mejorar las condiciones y los hábitos de vida de las personas.” (2014)*

Con este objetivo se busca trabajar en base a la creación de hábitos de vida saludables para las personas. Si un gato se encuentra cuidado de la manera adecuada, este puede hacer grandes aportes a la salud de sus dueños: desde evitar enfermedades cardiovasculares hasta evitar enfermedades como el estrés y la depresión.

También se decidió trabajar en base a la Ley Orgánica de Bienestar Animal Ecuador (LOBA), a continuación, algunos de los literales más importantes que se mencionan dentro del Art. 3 de la presente Ley:

- a) Promover el bienestar de los animales y su cuidado.*
- b) Fomentar la protección, respeto y consideración hacia la vida animal.*
- c) Implementar medidas preventivas y de reparación, y fortalecer el control de las acciones y omisiones que provoquen sufrimiento a los animales.*
- d) Detener el incremento de la población de animales callejeros o abandonados y de los animales silvestres mantenidos en cautiverio.*

De igual manera dentro del Art. 4, se destacan los siguientes puntos:

- a) Fomentar la educación comunitaria en temas de bienestar animal y tenencia responsable de animales.
- b) Implementar proyectos informativos orientados a generar una cultura ética de respeto y protección hacia los animales en la sociedad, en coordinación con los entes rectores nacionales en materia de cultura, ambiente, salud, agricultura, ganadería, acuacultura y pesca.

Como se puede apreciar en todos estos puntos lo que prácticamente se busca es la promoción del bienestar de los animales y su cuidado; y fomentar la educación dentro de la sociedad acerca de cómo los animales (en el caso de este proyecto gatos) deben ser tratados o que cuidados deben recibir. Con esto se plantea tener una convivencia armoniosa y saludable con los animales de compañía dentro del sector y en una mayor instancia a nivel nacional.

## **TEÓRICA**

Aplicado al proyecto, con diseño lo que se plantea es influir en la conducta de las personas hacia los animales que coexisten, ya sean perros, gatos o cualquier otra mascota; en este caso se hace énfasis en los gatos pues son criaturas que aunque muestran cierto grado de dependencia a la vez son vulnerables dentro de una sociedad en la cual aún no hay una cultura del adecuado cuidado de la mascota.

En este proyecto se están abordando tres de los cuatro ámbitos del diseño de los cuales habla Frascara que son diseño de persuasión, diseño de información y diseño para la educación; se puede considerar como los más importantes a los dos últimos, pues el principal objetivo es el de informar y educar a las personas sobre el cuidado básico de los gatos. Dentro del diseño de información se busca plantear el diseño de material didáctico en el que el contenido sea, como dice Frascara: "...visualmente simple, rico en información, y fácilmente comprensible,..." (2012, pp. 128), en base a esto se plantea organizar de manera adecuada todo el contenido textual del proyecto mientras que se lo complementa con una planificación visual adecuada (todo esto en cuanto a la organización de elementos visuales que contribuyan a mejorar la comprensión del contenido que se presentará). A todo esto se añade el diseño de persuasión que al igual que el diseño para la educación, busca influir en la conducta del público en este caso respecto al trato y cuidado de sus mascotas.

También se puede mencionar al manifiesto de Icograda que dice: "Conceptualiza, articula y transmite identidad, mensajes, ideas y valores..." (2011, pp. 44) y referente a este punto lo

que se plantea es transmitir un mensaje informativo persuasivo que contribuya a un mejoramiento del cuidado de los gatos e incluso en otros animales.

Con este respaldo teórico lo que se busca con el proyecto es aportar al aprendizaje de los dueños de gatos sobre todos los cuidados básicos que sus mascotas requieren tanto en ámbitos alimenticios, de baño, de juegos, etc.

## **PERSONAL**

En cuanto al ámbito personal lo que se busca es realizar un aporte dentro de una sociedad que aún no está habituada de cierto modo a cuidar de manera adecuada a sus mascotas. Cada gato es diferente y requiere de cuidados especiales. Como profesional del diseño lo que se busca es realizar un aporte informativo a una parte de la sociedad que tiene este animal como mascota; si bien la información disponible es vasta y amplia, se la podría considerar muy técnica, las personas no dedican tiempo a leer un libro sobre cómo cuidar a su gato cuando bien podrían hacerlo intuitivamente; lo que se quiere solucionar es esto pues si se llega a mejorar la distribución de esta información básica y se la presenta de una manera atrayente y didáctica se podrían prever resultados positivos dentro del ámbito de aprendizaje.

## **V. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Se realizaron varias investigaciones dentro de la ciudad de Quito para que se pueda establecer el problema a tratar de la manera correcta. Según datos establecidos por el Municipio, existen 400.000 mascotas registradas en Distrito pero sin embargo existe también una cantidad de 160.000 animales que se encuentran en condiciones de abandono de los que se tiene conocimiento y de esta cifra establecida aproximadamente el 90% de estos animales tuvo una vez un dueño. Si bien estos datos se establecieron en el año 2015, en la actualidad la realidad se establece de manera muy similar a la de ese tiempo.

Hasta hace unos años los animales no tenían una ley que valide sus derechos como seres vivos de convivencia; sin embargo y con el pasar de los años los animales dentro del país han pasado a convertirse de meros guardianes de la casa a un miembro más de la familia.

Si bien con esto se ha logrado llevar a cabo varias campañas de concientización sobre el respeto a los animales, en cierto aspecto se ha perjudicado otro ámbito muy importante que se establece como la “humanización de mascotas”. Además de esto también se logró investigar que muchas personas, si bien tienen mascotas (ya sea un perro o un gato), no tienen los conocimientos necesarios para otorgar una buena crianza a sus mascotas. En este

caso específico la investigación se centra en los gatos, puesto que estos animales se consideran mucho más complejos de tratar según varios expertos en el tema que fueron consultados. Más adelante se profundizará en los aspectos que se tomaron en cuenta mediante la investigación para el planteamiento del problema.

El generar la adecuada calidad de vida para estas mascotas se traduce a mejorar de manera significativa el trato a los animales dentro de la sociedad; es importante tomar en cuenta que si los gatos tienen una buena vida con los cuidados necesarios se contribuirá a la disminución de animales abandonados en las calles.

Ciertos cuidados veterinarios como la desparasitación y la esterilización contribuyen a que la población de gatos disminuya significativamente y a que sea más difícil que se den contagios de enfermedades a otros animales o mascotas e incluso a las mismas personas. Como bien ya se mencionó antes la falta de cuidado de estas mascotas se hace evidente de muchas maneras, se debe recordar que tener una mascota no implica “el tenerla” y ya, sino que se deben tomar en cuenta todos los aspectos en los que este animal necesita ser cuidado.

Este capítulo se ha desarrollado identificando aquellas variables que han incidido en el ahondamiento de la problemática antes mencionada y se han considerado como variables las siguientes:

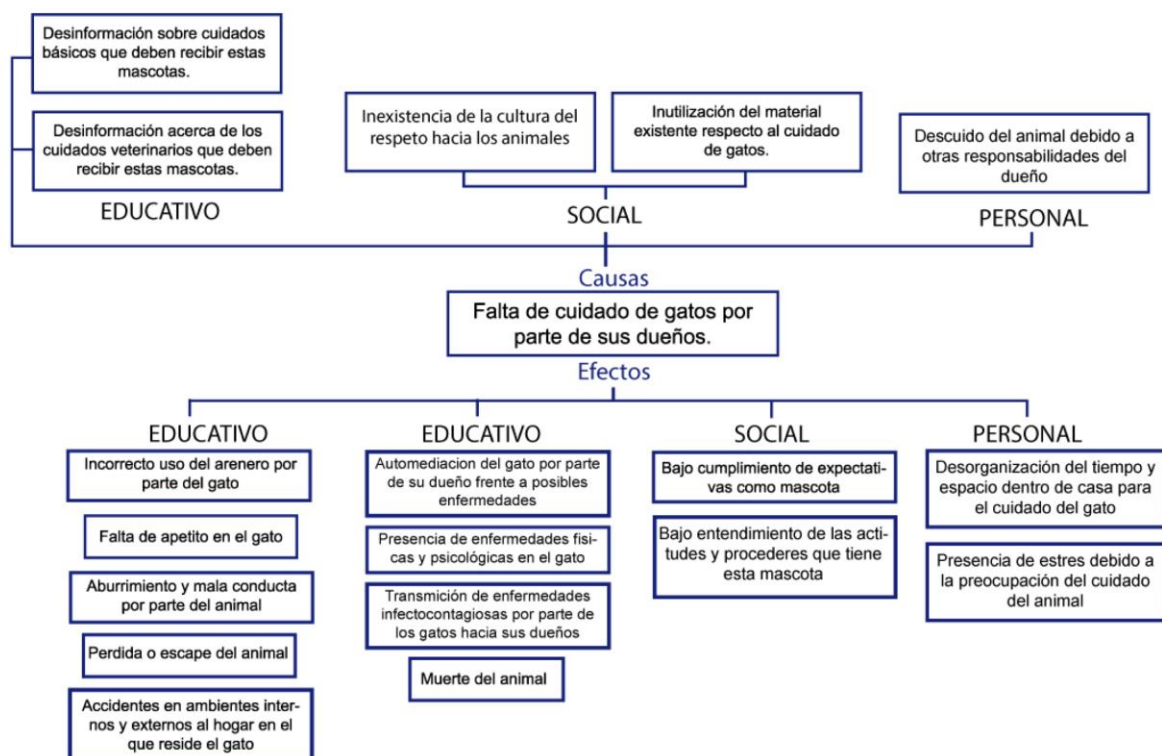


Figura 1. Causas y efectos establecidos dentro del "Árbol de problemas" de Agustín Campos Arenas.

Como se puede apreciar en la figura 1, el árbol del problema se planteó mediante una investigación previa dentro del sector de la Granda Centeno y en base también a lo que se ha realizado dentro del Distrito Metropolitano de Quito respecto al cuidado de las mascotas, más específicamente en el cuidado de gatos.

El problema que se planteó fue la falta de cuidado de gatos por parte de sus dueños y en base a esto, se trabajaron un sinnúmero de causas y subcausas con sus respectivos efectos; sin embargo se logró plantear las causas más importantes y que pueden llegar a afectar gravemente la salud de la mascota como la del dueño.

Se establecieron causas en base a los diversos ámbitos del problema, en este caso los más importantes fueron el ámbito educativo, el ámbito social y el ámbito personal.

Dentro del ámbito educativo tenemos como causas la desinformación sobre los cuidados básicos y cuidados veterinarios que deben recibir los gatos. Los principales efectos que se establecen con estas causas son las siguientes:

- El incorrecto uso del arenero por parte del gato
- Falta de apetito del gato
- Aburrimiento y mala conducta de esta mascota
- Pérdida o escape del gato
- Accidentes en ambientes internos y externos al hogar en el que reside el gato
- Automedicación del gato por parte de su dueño frente a posibles enfermedades
- Presencia de enfermedades físicas y psicológicas en el gato
- Transmisión de enfermedades infectocontagiosas por parte de los gatos hacia sus dueños
- Muerte del animal

Estas causas y estos efectos se establecieron en el ámbito educativo debido a su relación directa con el sistema de aprendizaje aplicado a las dos formas de cuidado que necesitan estos animales.

Prosiguiendo con el ámbito social tenemos dos causas que tienen mucho que ver con temas socio culturales que, si bien recientemente se han mejorado dentro de nuestro país, aún no son lo suficientemente relevantes dentro del mismo. Estas causas son inexistencia de la cultura del respeto hacia los animales y la inutilización del material existente respecto al

cuidado de gatos. Los dos efectos principales que se establecen para estas dos causas son los siguientes:

- Bajo cumplimiento del gato de expectativas como mascota para los dueños
- Bajo entendimiento de las actitudes y procederes que tiene esta mascota

Es importante que se plantee las diferencias al cuidar un gato o un perro; si bien ambos son animales de costumbres, el gato al ser un animal que posee una personalidad propia y distintiva es importante tomar en cuenta la independencia que este posee. El gato es un animal que necesita los cuidados necesarios para sentirse cómodo, querido y tranquilo; sin embargo existen ciertos aspectos que no se toman en cuenta en el día a día al momento de cuidarlo o adquirirlo; al gato no se le puede enseñar ni dar órdenes igual que al perro por ende pueden y aún existen casos en los que al no sentirse complacidos con la mascota, los dueños los abandonan. Bajo estos parámetros es importante y vital conocer las actitudes y procederes del gato, sus reacciones a los diferentes estímulos y la razón por la que actúa de tal manera.

Por último tenemos la causa del ámbito personal, esta se relaciona directamente con la persona y con todo lo que se establece a su alrededor a manera de interventor entre el mismo y su mascota. Esta se puede considerar como una de las causas más comunes respecto al descuido del animal, la misma se considera como el descuido del animal debido a otras responsabilidades del dueño. Como ya se mencionó antes, estas se pueden considerar como interventores entre la relación que tiene el gato con su dueño y el tiempo que se debería emplear para pasar juntos, los elementos más comunes suelen ser el trabajo, los estudios, tiempo de familia, entre otros. Los dos efectos que se establecen dentro de esta causa son:

- Desorganización del tiempo y el espacio dentro de casa para el cuidado del gato
- Presencia de estrés debido a la preocupación del cuidado del animal

Si bien mediante el diseño no se puede incidir de manera directa en el ámbito social y el personal, se trabajó con el ámbito de la educación. Entonces mediante el diseño se generó una propuesta de diseño para la educación en la cual se aplicaron los fundamentos del diseño para tener un alto nivel de efectividad en los resultados del proyecto. Si bien es un proyecto que no cambiará completamente ni solucionará completamente el problema, aportará a la solución o a la disminución de los efectos del problema en sí.

## **VI. OBJETIVOS**

### **GENERAL**

Diseñar un kit de aprendizaje que aporte a la enseñanza de los cuidados básicos de los gatos por parte de los dueños, proporcionando elementos funcionales tanto para el mismo como para su mascota. Caso de estudio: Barrio Granda Centeno en la ciudad de Quito.

### **ESPECÍFICOS**

- Investigar las causas más significativas de la falta de cuidado de gatos por parte de sus dueños, de clase media alta y sobre el material informativo disponible en la actualidad para el cuidado y crianza de estas mascotas.
- Desarrollo de propuesta gráfica de enseñanza funcional, para el dueño en beneficio de su gato, basados en el diseño para la educación, persuasión e información y así aportar al aprendizaje necesario sobre el cuidado básico de los gatos.
- Validar el nivel de aprendizaje de los dueños de gatos dentro del sector de la Granda Centeno, tomando como punto de partida y de distribución del material a la “Veterinaria Granda Centeno” y a la “Veterinaria Los Peluditos”.

## **CAPÍTULO 1**

Considerando las variables expuestas en el Planteamiento del Problema se determina una propuesta que antecede al desarrollo del proyecto en sí. Para lo cual se describen los antecedentes del problema y un marco de teorías que permitan comprender el problema desde los diferentes aspectos y disciplinas.

### **1.1 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

#### **1.1.1. Antecedentes**

Como bien se sabe, los gatos son criaturas mucho más complejas de tratar que los perros, pese a que su domesticación se remonta a muchos años atrás; es por eso que se planteó el problema que se mencionó antes. A continuación se encuentra la información que antecede a la investigación científica de temas de estudio planteados dentro del Marco Teórico.

A través de entrevista y encuestas, se pudo profundizar en el problema.

Se consideró como lugar de estudio la Granda Centeno con un área aproximada de 48 hectáreas. En esta extensión se ha estimado que viven alrededor de 3000 familias con un nivel socio económico medio, medio alto mediante el uso de un plano del Distrito Metropolitano de Quito; de este estimado se calculó que aproximadamente un 10% de familias poseen como mascota uno o más gatos. Se decidió trabajar en este sector porque a pesar de que las familias que habitan en él poseen un nivel cultural y económico medio alto aún se hace evidente el descuido en los cuidados de estas mascotas.

Dentro de este sector se realizó una investigación en tres de las cuatro veterinarias ubicadas dentro del mismo; mediante esto se pudo constatar la presencia de varios problemas siendo uno de los más significativos el desconocimiento de las personas respecto al cuidado de sus gatos. Las veterinarias constataron que si bien existen facilidades brindadas por el municipio para la vacunación y esterilización de mascotas, son pocas las que se preocupan de otras revisiones que son importantes para el gato. Según la propietaria de la “Veterinaria Granda Centeno”, al mes, se recibe entre uno y cuatro gatos que requieren ser atendidos por motivos de emergencias más no para revisiones o chequeos para la mejora de la calidad de vida de estas mascotas. Según la Dra. Marcia Espinoza Silva muchas de las personas que se acercan a su veterinaria con sus gatos, buscan tratar emergencias que van desde intoxicaciones producidas por alguna automedicación de los dueños hacia la mascota, pasando por enfermedades degenerativas causadas por la presencia de estrés crónico en el animal hasta



enfermedades incurables que se producen por la inasistencia a los chequeos periódicos que se requieren en los gatos.

Pero para la propietaria de la veterinaria “Los Peluditos”, las razones por las que se hace evidente un alto índice de desconocimiento sobre los cuidados básicos de los gatos tienen una relación directa con el material que se encuentra en circulación en las librerías de la ciudad y del país en general. Si bien se puede encontrar un vasto material sobre el cuidado de estas mascotas, este suele contener información muy técnica y científica como para ser entendida por un ciudadano común que no se encuentra especializada en el tema. Como ejemplos principales se encuentran el Manual de Merk para la salud de las mascotas (2012), El Gran Libro del Gato e incluso, mediante una investigación bibliográfica, se encontró un libro sobre Parasitología Clínica de perros y gatos. Todos estos textos nos hablan sobre cuál sería la manera ideal de cuidar un gato; sin embargo muchas de las personas no leen este contenido ya sea porque la información y la lectura les parecen aburridas o porque el texto se encuentra escrito, como ya se mencionó antes, de manera muy técnica e inentendible.

Con estos antecedentes se puede apreciar que si bien existen vías para la solución del problema, estas no son las más aptas para una persona que no se encuentra especializada en mascotas y trato a los animales; con la aplicación del diseño en este proyecto se puede aportar directamente a la solución del problema previamente planteado.

Considerando esta problemática y estos antecedentes se determina que:

### **1.1.2. Marco Teórico**

#### **Pedagogía y Psicología de la Comunicación**

Dentro de la pedagogía de la comunicación se está haciendo énfasis en los contenidos informativos que, en este caso, el comunicador/diseñador requiere transmitir tomando en cuenta ciertos puntos que son parte de un modelo de aplicación en el cual consta el trabajo en base a conceptos que se consideren importantes. En el caso de hacer énfasis en los efectos, se puede trabajar en la provocación de un efecto para cambiar o llegar a influir en la conducta del individuo, es decir producir un resultado (que en el caso del proyecto se espera sea positivo). Así mismo Mario Kaplún menciona en su libro Una Pedagogía de la Comunicación (el comunicador popular): “... comunicación persuasiva cuyo objetivo es el de conseguir efectos.” (2000, pp. 37) con esto se puede hacer alusión al tema de diseño de persuasión en el que se está basando este proyecto, pues una de las metas del mismo es influir en la conducta del ser humano en base al cuidado de su mascota por medio de un mensaje o elemento de diseño, es decir conseguir que las personas se sientan persuadidas

a mejorar la calidad de vida de sus mascotas mediante la transmisión de la información necesaria a través del producto que se desarrolló; esperando siempre una retroalimentación o un resultado por parte del público al que se encuentra dirigido el proyecto, esto se realizará mediante la validación planteada en los objetivos específicos del proyecto.

Kaplún también menciona que: “para que el proceso de autoaprendizaje se desencadene es menester dotar al sistema de un estímulo, de una motivación.” (2000, pp. 207) con esto se hace referencia mucho a cómo va a presentarse esta información que se posee respecto al cuidado de los gatos; evitar la utilización de información técnica y presentarla de una manera sencilla de entender además de estimulante, creativa y didáctica para fomentar en aprendizaje y la enseñanza.

Así mismo existen varios factores que influyen en el proceso de la comunicación y uno de los más importantes es el contexto en el que se da el mismo, el contexto es a lo que comúnmente se le denomina como cultura; pues bien se sabe que la cultura y el ámbito cultural en el que se desarrolla la persona influye mucho al momento de darse el proceso de comunicación y a su vez se deben tomar en cuenta ciertas preguntas importantes al momento de analizar o transmitir contenido que son ¿De qué? ¿A quién? ¿Cómo? ¿Con qué finalidad?, las mismas se plantearon en la construcción del tema para el presente proyecto; esto se refiere a que se debe hacer un análisis del público al que va a estar dirigido el proyecto y al contexto en el que el mismo se encuentra y en base a las interdisciplinas planteadas y al contexto en el que se encuentran el emisor y el receptor se propone una comunicación verbal o no verbal (en este caso se plantea un elemento de diseño que logre influenciar en la conducta del individuo dentro de cualquier ámbito en el que se encuentre) dentro del sector previamente planteado. Con esto se quiere lograr un mejor desarrollo del individuo a la par de su gato para que estos tengan una convivencia segura y saludable.

## **Veterinaria**

Los gatos han existido desde tiempos muy antiguos sin embargo se tiene como registro que los primeros gatos domesticados pertenecieron a la Época del Antiguo Egipto y a lo largo de los años hasta la época en la que nos encontramos estos han sido considerados como una de las mascotas más populares alrededor del mundo. Se debe destacar que en los gatos siempre se encontrará presente el comportamiento de sus antecesores salvajes, el impulso de caza se puede apreciar incluso en el gato más mimado. Según El Gran Libro del Gato: “Tener un gato en casa puede resultar terapéutico y compensador.” (2002, pp. 12).

Cabe aclarar que con esto se refiere a que los gatos pueden realizar grandes aportes a la salud de sus dueños, pues sirven para evitar enfermedades cardiovasculares y enfermedades psicológicas como el estrés o la depresión. Los gatos son considerados como animales paradójicos pues si bien el gato aúna candidez también se puede ver presente la osadía; haciendo énfasis en la gran variedad de gatos existentes que se pueden encontrar alrededor del mundo y en los cuidados especiales y exigencias que requiere y cada uno de ellos siempre dependiendo de su raza, tamaño y edad. Es importante resaltar algo muy importante que se debe conocer sobre los gatos: Pese a las exigencias que presentan los gatos, estos siempre estarán dispuestos a ser nuestros compañeros, pero nunca estarán subordinados ante nadie debido a la independencia que los caracteriza.

Es muy importante también tomar en cuenta sobre el estrés y como se lo puede detectar en un gato; el estrés en este animal consta de tres fases que según la doctora Rosana Álvarez, miembro de Etolia: etología veterinaria, son: “Alarma: el animal percibe un agente estresante externo o estresor y pone en marcha mecanismos orgánicos y de conducta. Adaptación: el organismo reacciona de diferentes maneras para solucionar el desafío. Agotamiento: si el estresor persiste, el organismo puede agotarse y mostrar enfermedades.” Esto comprueba el hecho de que si el animal se ve sometido a ciertas cantidades de estrés este puede llegar a desarrollar enfermedades que afecten tanto su salud física (asma bronquial, cistitis intersticial, etc.) como su conducta respecto al medio que lo rodea (agresividad, fobias, ansiedad, marcaje urinario y con las uñas, etc.).

Los gatos se comunican con nosotros mediante gestos y posturas, estas pueden ser de gran ayuda a la hora de detectar anomalías en la salud del animal.

## **Etología**

Según el Ing. Zootecnista Guillermo O. Martín “Darwin ha sido probablemente la mayor influencia sobre el desarrollo de la Etología moderna; su Teoría de la Evolución es la base de los estudios sobre comportamiento animal y su último trabajo “La expresión emocional en el hombre y en los animales” de 1872, se considera el primer tratado moderno de Etología Comparada” (2016, pp. 3). Con los estudios de Darwin se empieza a descartar la visión mecánica que se implantó respecto al existir de los animales, planteando así que estos no solamente tienen conciencia y sentido de su propia existencia sino que algunos se ha comprobado que incluso tienen pensamientos y sentimientos similares a los de los seres humanos. Con los estudios de Darwin también se llega a la conclusión de que los rasgos del temperamento de los animales y su proceder son heredados.

Entonces se define a la etología como el estudio biológico del origen y evolución de la conducta, el proceder y el comportamiento animal en su ambiente natural; así también la etología es considerada una subdisciplina de la psicobiología. La comprensión de la etología se considera de vital importancia para este proyecto, puesto que en varios aspectos los gatos, son considerados animales difíciles de comprender por su actitud aparentemente liberal e independiente. Sin embargo el comportamiento de los gatos se deriva de sus antepasados, como ya se mencionó antes, todos los comportamientos y maneras de adaptarse y actuar son heredados de la genética. Específicamente se ahondará en la etología felina, la cual comprende el estudio del comportamiento del gato y su origen.

Como ya se mencionó antes es importante tomar en cuenta este tipo de estudios, pues los gatos actúan de manera muy distinta a otras mascotas, como por ejemplo los perros; este aspecto se puede transformar en un problema cuando las personas o no llegan a comprender la actitud del animal, más adelante se ahondará en este tema pues se encuentra como una de las causas dentro del problema principal a resolver.

## **Semiótica**

Según Chandler citando a Umberto Eco dice: “la semiótica se ocupa de todo lo que puede considerarse un signo” (1976, pp.7)” (2007, pp. 18), según esto los signos pueden tomar diversas formas, desde palabras a imágenes hasta sonidos, gestos y objetos.

Dentro del diseño, el estudio y la aplicación de estos signos se considera de vital importancia. Para la realización del presente proyecto se plantea realizar un análisis previo con el contenido que tendrá el mismo para que se pueda llegar a una definición concreta de los signos que se utilizarán dentro del producto planteado, dentro de estos se incluirán todo lo que son imágenes, textos, línea gráfica etc. Para que estos aporten una mejor comprensión del contenido interno del proyecto por parte del público objetivo con el que se va a seleccionar. Estos signos también deberán ser definidos tomando en cuenta el público al que va dirigido el trabajo.

La Lic. Mónica González dice que: “Aunque toda comunicación contiene información, no toda la información posee valor comunicativo. Una comunicación es incompleta a menos que se reciba y se comprenda.” (pp. 3) con esto se puede decir que el diseño es importante respecto a la comunicación, porque este hace que la información sea mucho más comprensible, que se retenga en la psique del usuario y que exista una relación enseñanza – aprendizaje y no únicamente enseñanza.

La importancia de los signos o elementos que se van a utilizar dentro del proyecto se deben definir según el requerimiento del mismo, se debe también definir su adecuada construcción

para que el mensaje pueda ser comunicado de la manera más eficiente posible; todo esto se encontrará sustentado en base a las diferentes teorías que se requieran dentro del proyecto.

Según Jacob Bañuelos: “La retórica visual o no visual, se funda en el arte del manejo de las figuras establecidas por convención histórica y cultural, con el fin principal de generar un discurso persuasivo.” (2006, pp. 242) con esto se quiere decir que es importante el manejo de estos signos y elementos en una armonía de interacción semiótica y estética a un buen nivel lógico para que se pueda crear un discurso persuasivo, educativo e informativo.

### **Materiales Didácticos y Diseño Gráfico**

Según Carlos Moreno: “Se parte del supuesto que el aprendizaje educativo se dificulta cuando se utilizan materiales didácticos elaborados sin tener en cuenta los principios del diseño gráfico.” (2009, pp. 9) significa entonces que si se trabaja en material de enseñanza y aprendizaje se deben tomar en cuenta varios principios del (configuración visual, diagramación, entre otros) diseño gráfico si se quiere tener un mejor grado de comprensión, enseñanza y aprendizaje sobre el tema en el que se trabaja.

Se plantea también que los materiales didácticos se utilizan en todos los modelos pedagógicos pero este material se tiene que trabajar teniendo en cuenta los objetivos planteados dentro del proyecto, es decir los objetivos de aprendizaje. A su vez es importante que se emplee el trabajo con conceptos que faciliten el proceso cognitivo en las personas para quienes va dirigido el proyecto.

Pasando la etapa de la conceptualización, según Moreno se deben tomar en cuenta los siguientes pasos para la elaboración del material didáctico:

- Aspectos generales: elementos del diseño y preguntas para definir la elaboración del material.
- Composición – Diagramación: elementos, características y factores a tener en cuenta.
- Tipografía: elementos y características de los textos.
- Gráficos – Imágenes: coherencia y funciones de las imágenes.
- Color: expansión, armonía, contraste, significado y visibilidad del color.
- Costos – Presupuestos: factores para tener en cuenta y para establecer posibles cálculos de costos.

#### **1.1.3. Marco Conceptual**

## **Etología felina**

Según los miembros de Etolia: “es una herramienta que ayuda a comprender a nuestro gato y a entender cuál es el origen de su comportamiento.”. Como ya se mencionó antes la etología felina es el estudio de la actitud y del comportamiento de los gatos. Se maneja el concepto de etología desde el punto de vista de Etolia, en el cual se menciona que la Etología se maneja como una herramienta para comprender a las mascotas, en este caso, de los gatos. A su vez, la etología se encargará de guiar las acciones que se deberán emprender para ponerle fin a situaciones o comportamientos fuera de lo común; así se podrá disfrutar mucho más de los gatos como animales de compañía y hacer mucho más duradera la vida en común. Mediante los estudios realizados por Darwin, a quien se considera el padre de la etología moderna, se pudo comprobar que muchos de los animales actúan en base a estímulos que a lo largo del tiempo han servido para el desarrollo y la evolución de su comportamiento como un medio de comunicación con otros seres vivos como los humanos. En este caso se puede hablar sobre ciertas actitudes que adoptan las mascotas para comunicar a sus dueños malestares, incomodidad, ansiedad, etc.

Tener el conocimiento de estos aspectos es de vital importancia, pues si los dueños tienen el conocimiento de ciertas actitudes que adoptan sus mascotas en el momento en el que algo les está sucediendo se pueden llegar a evitar incidentes tanto dentro como fuera del hogar en el que conviven.

## **Diseño de material didáctico**

El material didáctico se trabajará bajo los parámetros de los fundamentos de diseño que plantea Moreno. Se tomarán en cuenta aspectos como la diagramación, la tipografía, la aplicación de la línea gráfica, etc. En base al público objetivo con el que se está trabajando. Mediante la aplicación de estos aspectos se deberá facilitar o contribuir a una mejora significativa del proceso de aprendizaje de los cuidados básicos que deben recibir los gatos. Así mismo se definirán, en base a las teorías de Eco, una serie de signos que logren representar de manera adecuada ciertos aspectos a tomar en cuenta dentro del proyecto.

## **1.2. RESPUESTA TENTATIVA AL PROBLEMA**

La falta de cuidado de gatos por parte de sus dueños dentro del sector de la Granda Centeno se debería a un alto grado de desinformación sobre los cuidados básicos, cuidados veterinarios y el tiempo de atención que estas mascotas deben recibir.

### 1.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

En la tabla 1, se presenta la operacionalización, en la cual constan las variables con sus respectivos indicadores que se explican a continuación:

Hipótesis		Variables	Indicadores	Metodología/Técnica	
Problemas / Premisa	Verbo Condicional	Respuestas / Causas	... existe una variación de:	Evidencias / Medibles: ¿A través de que elementos, signos, síntomas, ítems... se identifica la presencia de cierta variable en la realidad?	Marco metodológico
La falta de cuidado de gatos por parte de sus dueños dentro del sector de la Granda Centeno	Esto se debería a un alto grado de desinformación sobre el cuidado básico, cuidado veterinario y tiempo que se le debe dedicar a esta mascota.	C1. Desinformación acerca de los cuidados básicos que deben recibir estas mascotas	V1. Tiempo	I1. Cuanto tiempo requieren los cuidados de un gato	T1. Investigación bibliográfica, Encuestas
				I2. Cuanto tiempo le dedica el dueño al cuidado del gato	
			V2. Cuidados	I1. Tipos de cuidado	T2. Investigación bibliográfica, Encuestas
				I2. Parametros de cuidado	
		I2. Tiempo de cuidado			
		C2. Desinformación acerca de los cuidados veterinarios que deben recibir estas mascotas	V1. Tiempo	I1. Cada cuanto tiempo se lleva al gato al veterinario	T1. Investigación bibliográfica, Encuestas
				I2. Cuanto tiempo se le deben dar cuidados veterinarios especiales	
			V2. Tipo	I1. Tipos de cuidado que existen	T2. Investigación bibliográfica, Entrevista
				I2. Cuidados especiales en casos específicos	
		C3. Inexistencia de la cultura del respeto hacia los animales	V1. Conocimiento	I1. Existencia de leyes que defiendan los derechos de los animales	T1. Investigación bibliográfica, Entrevista
				I2. Conocimiento de las personas respecto a estas leyes	
				I3. Respeto de por parte de los ciudadanos de estas leyes	
				I4. Aplicación de sanciones frente al incumplimiento de estas leyes	
		C4. Inutilización del material existente respecto al cuidado de gatos	V1. Material disponible	I1. Calidad del material disponible	T1. Investigación bibliográfica, Entrevista
				I2. Cantidad del material disponible	
V2. Contenido	I1. Es el contenido entendible para todo el público		T2. Investigación bibliográfica, Etnografía		
	I2. La cantidad de contenido es adecuada				
	I3. Es de utilidad el contenido				
V3. Costos	I1. Costo de venta del material		T3. Investigación bibliográfica, Observación		
	I2. Costo de realización del material				
C5. Descuido del animal debido a otras responsabilidades del dueño	V1. Tiempo	I1. Tiempo de permanencia del dueño en días comunes con el gato	T1. Encuestas		
		I2. Tiempo de ausencia del dueño en días comunes con el gato			
	V2. Causa	I1. Motivo de la ausencia del dueño	T2. Encuestas		
		V3. Lugar		I1. Lugar de permanencia del gato durante la ausencia del dueño	T3. Encuestas
	I2. Tiempo de permanencia del gato durante la ausencia del dueño				

Tabla 1: Tabla de Operacionalización de las variables.

En base al desarrollo de las variables y sus indicadores previamente realizado, a continuación se presentará el marco metodológico.

### 1.4. MARCO METODOLÓGICO

Se ha considerado un conjunto de métodos (que se refiere a una vía o camino para llegar a un fin) que siguen una investigación científica, un estudio o una exposición doctrinal sin

embargo en el diseño de este proyecto se plantean dos tipos de metodologías: la metodología científica y la metodología de diseño.

Para desarrollar la investigación se ha considerado la siguiente metodología:

#### **1.4.1. Metodología Científica**

En el presente proyecto el planteamiento de una metodología científica es importante porque mediante la misma se podrá determinar las herramientas que se van a utilizar para realizar una investigación a profundidad del problema que se plantea resolver. A continuación se presentan las diversas herramientas pertenecientes a la metodología de investigación cualitativa que se van a utilizar para realizar la recolección de información para el proyecto. Se ha tomado como referente a Sampieri, con la investigación cualitativa y a partir de la misma se determinaron las técnicas y herramientas a utilizarse.

La observación se plantea como una de las herramientas más importantes dentro de este tipo de investigación, no solamente requiere de la vista para realizarse pues se deben tener en cuenta todos los sentidos para poder percibir todo tipo de detalles, desde los más pequeños hasta los más grandes como lo dice Hernández Sampieri: "Todo puede ser relevante: clima físico, colores, aromas, espacios, iluminación, etcétera." (2006, pp. 587). En el caso de este proyecto, es importante observar el ambiente en el que se está desarrollando un gato, si el ambiente está construido de manera inadecuada se podrá observar comportamientos inadecuados o impropios del mismo. A este método se le conoce como etnografía.

Los foto-diarios y video-diarios también se consideran como una herramienta importante para la recolección de información, pues según Milton y Rodgers esta proporciona imágenes detalladas de las vidas de las personas, con estas se pueden captar experiencias, momentos únicos y espontáneos del individuo en su vida cotidiana.

Otra metodología planteada para realizar una investigación a fondo son los estudios bibliográficos, estos sirven para examinar de manera detallada libros, y contenido existente sobre el tema. También es una herramienta que permite realizar análisis a diversas tipologías referentes al presente proyecto. Esta metodología consta de 4 momentos claves:



- Problemas: ¿Cuál es el problema o el tema que se está analizando actualmente?
- Búsqueda Bibliográfica: Se busca material publicado relacionado con el problema o la temática del proyecto.
- Evaluación Bibliográfica: Se realiza un análisis de las principales fuentes bibliográficas a las que se puede acudir que contribuyan al entendimiento y resolución del problema planteado.
- Análisis e Interpretación: Las conclusiones de la bibliografía relevante previamente seleccionada.

En el caso de este proyecto se utilizó la herramienta del muestreo representativo, pues según Milton y Rodgers el muestreo se utiliza para obtener información de personas que pertenecen a una población específica (en este caso un sector de la ciudad) que pueda usarse después para describir a toda esa población (2013, pp. 58).

Las entrevistas se utilizarán para conversar con personas expertas en el tema del cuidado de estas mascotas, en este caso veterinarias. Según menciona Sampieri la entrevista cualitativa es íntima, flexible y abierta. Esta se basa en una serie de preguntas y respuestas que permiten la comunicación y la transmisión eficiente de información respecto al tema. Sampieri lo explica de la siguiente manera: “la entrevista (...) es más íntima, flexible y abierta. Esta se define como una reunión para intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado).” (2006, pp. 597).

Las encuestas o también llamados cuestionarios, son una serie de preguntas que se plantean de manera impresa que, según Milton y Rodgers: “(...) suelen plantearse de forma clara y se presentan en un orden lógico.” (2013, pp. 69). Las preguntas deberán organizarse desde lo general a lo específico tal y como se plantea la investigación cualitativa. Este método es útil y rápido, y se lo puede llevar a cabo por diversos medios ya sea por internet, por teléfono o la formulación de preguntas en la calle. Como ya se presentó previamente, se realizaron varias encuestas para poder determinar la existencia del problema que se busca solucionar con este proyecto.

#### **1.4.2. Metodología de Diseño**

La metodología de diseño se define como un grupo de pasos a seguir para desarrollar un proyecto de diseño tomando en cuenta siempre el tipo de proyecto a desarrollar, pues hay en existencia diversas metodologías dependiendo del tipo de proyecto. La metodología que se aplicará a este proyecto es denominado como El Proceso de Diseño, Jorge Frascara dice:

“Los métodos, más que una técnica mecánica, son ayudas estratégicas dirigidas a abreviar los tiempos y a mejorar la eficacia de los diversos pasos en el proceso de diseño.” (2012, pp. 94).

A continuación se explicaran en orden los pasos que establece Frascara en su metodología de diseño:

### **Encargo del proyecto:**

En este paso se realiza la definición del problema que, en este caso es la falta de cuidado de gatos por parte de sus dueños. En base a esto se establecen causas, sub causas y efectos. Se utilizarán diversas fuentes de información para que se pueda realizar la investigación de manera adecuada.

### **Recolección de información:**

Se realiza un análisis exhaustivo y una investigación a profundidad sobre la falta de cuidado de gatos, mediante diversos métodos aplicables en el proyecto como observación etnográfica, encuestas y entrevistas que se aplican a: dueños de gatos, veterinarios y líderes de opinión referentes al tema planteado.

### **Segunda definición del problema:**

Se realiza un análisis de toda la información recolectada en veterinarias y hogares en los que tengan esta mascota dentro del sector, para plantear los objetivos necesarios, estos se encargaran de guiar hacia diversas soluciones para el problema planteado previamente.

### **Especificación del desempeño del diseño:**

Se determina la pieza gráfica (canal) a realizarse, según el público seleccionado, para que esta comunique eficientemente el mensaje, con el objetivo de enseñar sobre el cuidado básico de gatos.

### **Tercera definición del problema:**

Se seleccionan y se organizan concretamente los elementos que van a ser parte del desarrollo del proyecto (tipografía, imágenes, grafismos, ilustración o línea gráfica a emplearse).

**Desarrollo del anteproyecto:**

Se desarrolla la propuesta de diseño tomando en cuenta los elementos que se plantearon previamente para su debida configuración, considerando la información que se va a presentar.

**Presentación al cliente:**

Se realiza una presentación del proyecto debidamente argumentado y fundamentado, de manera persuasiva y verbalmente correcta. Se requerirá también de una retroalimentación para futuras correcciones.

**Organización de la producción:**

Se inicia con la producción del trabajo final tomando en cuenta la mejor tecnología a utilizarse y los costos que esta requiere. Se pueden analizar diversas opciones para que el trabajo logre la calidad ideal.

**Supervisión de implementación:**

La producción del trabajo final se realiza por parte del fabricante seleccionado y se plantea la opción de presentar modelos, pruebas o prototipos que ayuden a la producción de un mejor trabajo.

**Evaluación:**

Se realiza la validación o la evaluación de la eficacia del trabajo final con el público objetivo con el que se planteó trabajar (en este caso la validación o evaluación se realizará con la ayuda de una veterinaria del sector en el que se trabajó).

A partir del desarrollo del cuadro operacional y la delimitación de la metodología a seguir se ha determinado el análisis a continuación desarrollado:

**1.4.3. Desarrollo de la investigación**

Como se puede observar en la tabla de operacionalización, se han establecido las cinco causas más importantes dentro del problema con sus respectivas variables e indicadores que serán explicados a continuación. Con el cálculo de la muestra, se estableció que se debían realizar 30 encuestas a personas del sector, específicamente personas que tengan uno o más gatos.

#### **1.4.3.1. Los cuidados básicos de los gatos**

La primera causa que se estableció del problema es la desinformación acerca de los cuidados básicos que deben recibir estas mascotas, dos variables que se deben tomar en cuenta son el tiempo y los cuidados. En los resultados del muestreo se puede apreciar un alto índice de desconocimiento acerca del cuidado básico que deben recibir los gatos

Respecto al tiempo, esta es una variable importante, pues al ser el gato un animal de costumbres, este se acostumbrará a tiempos que se establezcan para cierto tipo de cuidados. Por ejemplo si se habla de tiempo de recreación o de entretenimiento, haciendo referencia al tiempo de juego que necesita esta mascota, el tiempo mínimo que se establece es de 30 minutos diarios. Este tipo de actividades ayudarán a que el gato se muestre mucho más activo y saludable, también se contribuirá a evitar el sobrepeso y el estrés causados por el aburrimiento; a su vez se evitará que el gato tenga esos momentos de “locura” en el cual se podrían ocasionar daños a bienes materiales que se encuentren dentro de la casa. Con las encuestas se estableció que el 64% de las personas encuestadas desconocen el tiempo mínimo de atención que requiere un gato para que el mismo se encuentre saludable. A su vez el tiempo que le dedica el dueño al cuidado de su gato se establece entre un promedio de 30 minutos a 1 hora como mínimo, muchas de las personas respondieron que pasan con el gato 1 hora cada ciertos días; sin embargo esto no es lo correcto, como ya se mencionó antes esta mascota merece un tiempo mínimo de atención de 30 minutos únicamente para actividades recreativas. La investigación de estos datos se realizó mediante una encuesta a la muestra y a investigación bibliográfica respecto al tiempo de atención que requieren los gatos.

Prosiguiendo con el tipo de cuidado que deben recibir los gatos se pudo apreciar que un 42% de las personas encuestadas, desconocen acerca de los cuidados básicos que deben recibir los gatos. En esta variable se determinó que se tiene un desconocimiento tanto del ambiente adecuado que se debe construir para el desarrollo saludable de un gato (se hace referencia a en donde podría el gato tener su área de distracción, su cama y otros elementos los cuales el dueño debe encargarse de distribuir dentro del hogar que ocupará la mascota) como aspectos básicos sobre su cuidado tomando como ejemplo que comida el gato debe ingerir referente a su peso, edad y raza, cada cuanto tiempo y en donde se debe colocar el baño del gato, cada cuanto se le debe dar cuidados estéticos como baños, cortado de uñas, cepillado y cortado de pelo, etc.; cierto tipos de cuidado son mucho más importantes que otros, por ejemplo la limpieza de la arena se considera mucho más importante que el tiempo de cepillado diario del pelo del gato para que no exista la presencia del mismo en prendas de vestir o mobiliario del hogar). Y a su vez estos cuidados se encuentran regidos por parámetros; poniendo como ejemplo a la alimentación del gato: está bien alimentar al gato a su debido

tiempo la cantidad debida, sin embargo no sirve de nada que lo alimente con pollo pues este no le brindará las suficientes proteínas y grasas que necesita para tener una vida saludable. En este caso también es importante establecer tiempos de cuidado, como ya se pudo constatar con las encuestas, las personas desconocen el tiempo de cuidados que requieren estos animales, y es muy importante tener en cuenta como ya se ha dicho anteriormente; los gatos son animales de costumbres, van a tener un horario establecido de alimento y los dueños deben respetar ese horario, así mismo estas mascotas van a tener un horario de ir al baño (arenero) y el dueño se debería también establecer un horario de limpieza del arenero. Tener un gato sirve para organizar de manera correcta el espacio y el tiempo en casa.

#### **1.4.3.2. Los cuidados veterinarios de los gatos**

Continuando con la siguiente causa establecida, si bien esta tiene una similitud con la anterior, esta causa va más ligada al ámbito profesional del cuidado; sin embargo si requiere de la intervención directa del dueño para que se pueda solucionar. La desinformación acerca de los cuidados veterinarios que deben recibir estas mascotas es sin duda una de las causas más fuertes dentro del problema, así mismo las variables establecidas dentro de esta causa son el tiempo y el tipo de cuidados.

Dentro de la variable del tiempo se la dividió en cada cuanto tiempo se lleva al gato al veterinario y cuánto tiempo el gato debe someterse a cuidados veterinarios especiales dependiendo del caso. En la primera pregunta, el 32% de los encuestados respondió que lleva a su gato una vez al año, mientras que el 22% y el 20% respondieron que únicamente lo llevan cuando se enferma y que nunca lo llevan respectivamente. Como bien se sabe un gato es un animal que requiere de chequeos constantes para que se pueda determinar cierto tipo de enfermedades que podrían darse; así mismo lo ideal es que el gato asista a chequeos veterinarios periódicos una vez cada cuatro o una vez cada tres meses. En una entrevista dentro de la “Veterinaria Granda Centeno” se constató con la dueña que la mayoría de los gatos que llegan a su consultorio son para tratar emergencias, más no para la realización de los chequeos periódicos necesarios. Se tuvo la oportunidad de presenciar un caso de una gatita que había sido auto medicada por un falso profesional de la salud animal con hormonas humanas para evitar que se dé el celo en la misma; la consecuencia de este acto resultó en la presencia de células cancerígenas para la mascota e incluso se apreció la presencia de varios tumores de esta índole en las mamas del animal. ¿Qué es lo que se quiere decir con esta investigación? Es importante realizar la asistencia periódica a estos chequeos, pues únicamente así, se podrá comprobar el estado de salud de la mascota, se evitarán muchas

enfermedades del tipo infectocontagiosas que incluso podrían llegar a afectar al dueño de la mascota.

Al igual que en la causa anterior, la variable del tipo de cuidados veterinarios se estableció debido a que existe gran variedad de cuidados aplicables a un gato que se encuentra con distintos malestares. Tomando de igual manera el ejemplo anterior, es importante nunca medicar a un gato si no se tienen los conocimientos necesarios para hacerlo. El avance de la enfermedad y de la curación derivan en el cuidado que se le da al gato que se encuentre enfermo, por eso siempre es importante consultar con un veterinario de confianza qué medicinas, alimentos y tratamientos se le pueden proporcionar a un gato enfermo dependiendo del caso. En su gran mayoría, las personas desconocen de esto, y asumen que el gato es como un ser humano cualquiera y que, dándole un medicamento específico va a mejorar, sin embargo esto no es así pues muchos de los medicamentos que son aptos para el consumo humano pueden resultar altamente tóxicos para los animales si estos no son proporcionados con las dosis adecuadas dentro de un tratamiento aprobado por un médico veterinario.

#### **1.4.3.3. El respeto hacia los animales**

La tercera causa que se estableció fue la que se refiere a la inexistencia de la cultura del respeto a los animales, la única variable que se encuentra dentro de esta causa es el conocimiento, dividiéndola con sus indicadores tenemos:

- Existencia de leyes que defiendan los derechos de los animales
- Conocimiento de las personas respecto a estas leyes
- Respeto por parte de los ciudadanos a estas leyes
- Aplicación de sanciones frente al incumplimiento de estas leyes

Estos indicadores se establecieron debido a que muy pocas personas tienen el conocimiento sobre la existencia de LOBA, que por sus siglas significa Ley Orgánica de Bienestar Animal Ecuador.

En las entrevistas que se realizaron a varios ciudadanos del sector que tienen mascotas, se constató que nadie conocía sobre la existencia de LOBA; si bien nadie conocía la existencia de esta ley, todos los entrevistados afirmaron que es bueno el hecho de implementar sanciones frente a casos de maltrato animal, pues como estudios recientes lo han demostrado, los animales tienen la capacidad de sentir dolor y al siendo un ser vivo tiene los mismos derechos a tener una calidad de vida ideal. Si bien hasta hace unos años se implantó

esta ley para hacer valer los derechos de los animales, el maltrato hacia los animales dentro del país aún es muy evidente, sin dudas es una variable que se debe considerar y tener en cuenta.

#### **1.4.3.4. Material de aprendizaje sobre los gatos**

La cuarta causa establecida es la de la inutilización del material existente respecto al cuidado de gatos, las entrevistas realizadas a dos veterinarias del sector confirmaron que aún falta material didáctico y de aprendizaje respecto al cuidado de estas mascotas, pues el existente contiene información muy técnica y es presentado a las personas de manera aburrida, lo que dificulta aún más su entendimiento.

Dentro de esta causa tenemos tres variables que son el material disponible, el contenido del material y los costos del material.

Los dos indicadores de la primera variable son:

- Calidad del material disponible
- Cantidad de material disponible

Los dos indicadores se encuentran ligados de manera muy específica; se realizó una investigación bibliográfica a profundidad de todo el material respecto al cuidado de los gatos en bibliotecas, tiendas de libros y veterinarias y se logró constatar que si bien existe una vasta cantidad de material respecto al cuidado de los animales y, en específico, de los gatos; la calidad de este material no es la indicada para que se pueda desarrollar un proceso de aprendizaje apto. Pues muchas veces los contenidos no son los indicados, se encontraron muchos libros que iban desde cómo cuidar a un gato hasta un manual de parasitología de gatos y de perros, el contenido de estos textos se considera muy técnico y de difícil entendimiento para las personas que no se encuentran especializadas en el campo de la veterinaria y el cuidado animal. Muchas de las personas que se acercan a adoptar animales, son personas que nunca han tenido mascotas, se debería, pues, tener textos y guías con contenido apto para estas personas (ver la figura 2).

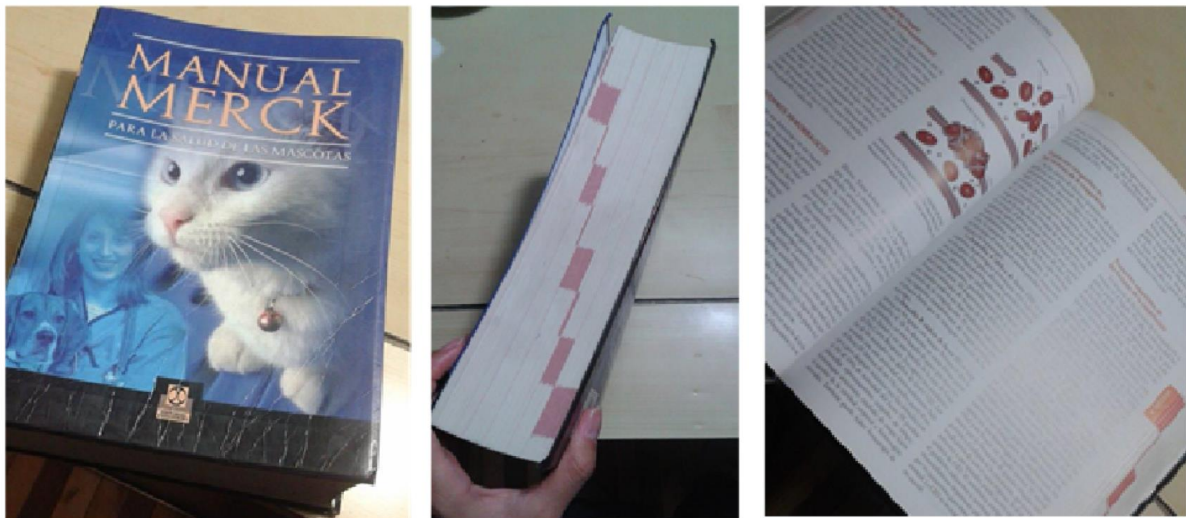


Figura 2: Manual Merk para la salud de las mascotas.

De igual manera la variable del contenido del material disponible se centra con los indicadores:

- Es el contenido entendible para todo público
- La cantidad de contenido es adecuada
- Es de utilidad el contenido

En este punto es importante recalcar lo que se mencionó antes, si bien existe la cantidad de contenido adecuada, este no sirve si es que no es entendible y apto para todo público. Se debe tomar en cuenta que la utilidad del contenido varía entre las personas que lo lean, esto se refiere a que va a ser diferente el nivel de utilidad del contenido si eres una persona estudiada en el ámbito de las mascotas o animales, si has tenido experiencia previa con la tenencia de mascotas o si eres una persona inexperta que por primera vez va a tener un gato.

En cuanto a la variable costos, se tiene como indicadores el costo de venta del material y el costo de realización del material. Si bien el costo del material no influye directamente en el entendimiento del mismo, si influye de manera directa en la obtención del mismo. En varias de las librerías visitadas se constató que varios de los textos encontrados acerca del cuidado de los gatos superan los 18 dólares; mientras que los que poseen un contenido de menor calidad oscilan entre los 13 y 15 dólares; lo cual se podría decir sigue siendo un costo excesivo para que alguien lo consiga y a fin de cuentas termine sin leerlo ni entenderlo. La calidad del contenido es directamente proporcional al precio del mismo en este caso.



#### **1.4.3.5. Otras responsabilidades**

La última causa que se estableció fue la del descuido del animal debido a otras responsabilidades del dueño, dentro de la misma se establecieron tres variables tiempo, causa y lugar; y los indicadores en su respectivo orden serían:

- Tiempo de permanencia del dueño en días comunes con el gato
- Tiempo de ausencia del dueño en días comunes
- Motivo de la ausencia del dueño
- Lugar de permanencia del gato durante la ausencia del dueño
- Tiempo de permanencia del gato durante la ausencia del dueño en este lugar

Mediante la realización de encuestas con la muestra previamente secada, se determinó que el 40% de personas pasan únicamente una hora tiempo de calidad con su gato (planteándose de 30 minutos a 1 hora como tiempo mínimo de actividad con la mascota), muchas de estas personas dicen pasar este tiempo cada cierto día. Mientras que el tiempo de ausencia del dueño oscila entre las ocho y diez horas, siendo las razones más frecuentes el estudio y el trabajo; así mismo el lugar de permanencia del gato es su propia casa e incluso en algunos casos se explicó que el gato se va y vuelve después de un determinado tiempo; este tipo de comportamientos puede acarrear problemas en un futuro respecto a la salud del animal debido a que no se puede comprobar hacia dónde se va; en algunos casos algunos gatos no suelen encontrar el camino de regreso a casa o simplemente algo les llega a suceder.

La investigación que arrojó este resultado se realizó mediante varias herramientas del marco metodológico como entrevistas, encuestas, observación e investigación bibliográfica.

Si bien no se menciona arriba, con la observación se constató la presencia de un serio problema de comportamiento de un gato del sector, el cual previamente ya había destruido varios bienes materiales dentro de su casa y ahora se encontraba destruyendo los nuevos, como se puede apreciar en la figura 3.



Figura 3: Daños en objetos de madera y tapicería.

Este problema se vuelve muy evidente mientras más gatos se tienen dentro del hogar, de las treinta personas encuestadas el 66% afirmó tener un gato en su posesión, mientras que el 20% afirmó tener dos gatos y el resto del porcentaje aseguró tener más de dos gatos; existiendo variación de entre tres y siete gatos por hogar. Si bien no se encuentra vigente una ley que dicte que se debe tener tal cantidad de mascotas por metro cuadrado de vivienda, es importante tomar en cuenta que cada uno de estos animales merece tener un espacio determinado para su desarrollo adecuado.

A todas estas causas se suma el hecho del desconocimiento de los aportes que los gatos pueden realizar a la salud humana.

Se encuentra científicamente comprobado que el tener gatos en casa ayuda a las personas a manejar y organizar de mejor manera su tiempo y su espacio dentro de casa, así mismo el tener un gato en casa trae beneficios en la salud física como un mejoramiento los procesos cardiorrespiratorios y de circulatorios del cuerpo, así mismo ayuda a eliminar el estrés y son una fuente de compañía considerado uno de los mejores antidepresivos existentes.

De las treinta personas encuestadas el 52% desconocen los beneficios que aporta el tener un gato dentro del hogar, el proyecto se puede abordar mucho desde esta temática, pues muchas personas aún creen que el tener un gato en casa es un riesgo para la salud humana; sin embargo si se realizan los respectivos cuidados y chequeos los gatos son una fuente que beneficia a la salud de las personas.

## **CAPÍTULO 2**

A partir de los datos encontrados en la investigación previamente realizada en el capítulo uno, se pudo definir de mejor manera las necesidades y los requerimientos del usuario respecto al tema abordado en este proyecto. Mediante la aplicación del diseño gráfico trabajado en base a la problemática, se desarrolló un producto gráfico que aporte al aprendizaje sobre el cuidado básico que deben recibir los gatos por parte de sus dueños. A continuación se detalla el desarrollo del producto desde el planteamiento del proyecto en base al problema que se definió.

### **2.1. Planteamiento del proyecto en función al problema definido**

Para el presente proyecto se planteó la realización de un kit de aprendizaje para el cuidado básico de gatos.

Para el planteamiento de este proyecto se realizó una investigación en la que se constató que en los diversos lugares de adquisición de mascotas y accesorios de las mismas, no se brinda la suficiente información respecto al cuidado de los gatos, de igual manera el material que se encuentra disponible en librerías de la ciudad se considera como poco adecuado para el aprendizaje del cuidado de estas mascotas, pues contienen información muy técnica repartida en grandes bloques de texto con algunas fotografías repartidas dentro del mismo, haciendo que la información y los libros en sí sean poco atractivos para la lectura de los usuarios.

Por tales razones se decidió plantear un producto en cual conste información específica necesaria para el cuidado de estas mascotas y a su vez se facilitarán una serie de objetos que contribuirán a que el usuario se encuentre constantemente informado y preparado para situaciones que pueden suscitarse con la mascota.

El problema identificado fue la falta de cuidado de los gatos por parte de sus dueños dentro del sector de la Granda Centeno, como bien se sabe las personas que se encuentran ubicadas dentro de este sector tienen un nivel socioeconómico medio alto y alto, sus viviendas en la mayoría son departamentos ubicados y distribuidos dentro del mismo sector. Se decidió plantear un kit de aprendizaje debido a que este elemento emplea la información necesaria de manera didáctica para que los usuarios puedan entender las diversas situaciones que se pueden suponer al momento de tener una mascota como lo es un gato, mediante la aplicación de los fundamentos del diseño. A su vez este kit servirá como un contenedor en el que casi todos los objetos pertenecientes al cuidado de esta mascota se encuentren debidamente almacenados y no perdidos por el resto de la casa o del departamento en el que se convive;

esto ayudará a una mejor organización y distribución de los implementos que servirán para el cuidado del gato. Cabe agregar que dos de los elementos son de uso exterior; pues los tips tendrán un imán que permitirá colocarse en objetos metálicos como la refrigeradora y la agenda será transportable, de un tamaño cómodo y compacto en el cual el dueño de la mascota podrá realizar apuntes variados sobre la misma ya sea en visitas al veterinario u otras. Así mismo dentro de la agenda se tendrá un sobre en el cual se podrá guardar el carnet de vacunación, mismo que vendrá incluido dentro del kit.

Dentro de este proyecto se atacó tres ámbitos en los cuales se evidenció un descuido por un gran porcentaje de las personas que tienen estas mascotas:

- Ámbito veterinario
- Ámbito estético
- Ámbito de cuidado general

Como ya se mencionó en el capítulo uno; en este proyecto se abordaron varios ámbitos del diseño gráfico, los que se consideraron más importantes fueron el diseño para la educación y el diseño de información pues, mediante la aplicación de los fundamentos de diseño se plantea educar e informar al usuario sobre qué cuidados se deben aplicar en estas mascotas. En este caso no solamente funcionará para las personas que quieran adquirir un gato pero no sepan cómo cuidarlo sino que también servirá para las personas que ya tengan uno pero no tengan los conocimientos necesarios para cuidarlos de la manera adecuada.

Estos elementos se plantearon en base a los requerimientos del usuario, los cuales se explicarán a continuación.

## **2.2. Requerimientos del usuario**

Si bien los usuarios de este proyecto son jóvenes adultos y adultos en sí, se debe tomar en cuenta que este proyecto se está enfocando en facilitar el proceso de aprendizaje respecto a los cuidados de estas mascotas de una manera divertida y no convencional como lo plantean los libros de cuidado o guías de cuidado de gatos.

Los requerimientos del usuario se dividen en cuatro elementos importantes a tener en cuenta:

- Función
- Expresión
- Tecnología

- Comercial

Estos cuatro elementos son considerados como los vectores de la forma según Luis Rodríguez Morales.

Se empezará explicando los requerimientos del usuario dentro del ámbito de la función. Dentro de este vector se tienen dos secciones importantes que serían la ergonomía y los mecanismos. En los requisitos establecidos dentro de ergonomía se tiene que el elemento sea leíble para un público joven adulto y que el objeto como tal debe contener las piezas que permitan abordar la información sobre el cuidado básico sobre los gatos. Las herramientas que se plantean para cumplir este requerimiento serían la aplicación de recursos gráficos como tipografías que fomenten y aporten a una mayor comprensión de la información que se presenta, ilustraciones que se anclen de manera llamativa a los textos y que atraigan la atención de una manera divertida del usuario, diagramación de los textos de manera dinámica pero a la vez ordenada y poco convencional que ayuden a que se facilite el proceso de lectura de los mismo, colores atractivos y tranquilizantes que ayuden a procesos de enseñanza y aprendizaje, un formato novedoso y atractivo diferente a lo que se aprecia normalmente en libro de cuidado de mascotas, etc. Los posibles resultados que se esperan son el alcance de un mayor comprendimiento de la información que se proporcionará y un mayor interés en la información que se está presentando en cada una de las piezas.

Pasando a los requisitos establecidos en los mecanismos debe contener elementos que sirvan como soporte para la información, que sea plegable. Por las consideraciones anteriores deberá ser fácil de entender y ensamblar. Las herramientas que se aplicó en este requerimiento serían los troquelados, dobleces, ranuras, solapas, tapas y diversas vías de construcción tanto del objeto como de las piezas que pertenecen al mismo. Aquí se aplicó todo lo que es packaging o diseño de empaques. No solamente se decidió tener un empaque llamativo sino que también cumpla la función de contenedor de los objetos que son utilizados para el cuidado de la mascota y no solamente para las mismas piezas que vienen conjuntamente con el producto. Los posibles resultados que se esperan es que exista una mayor facilidad de armado de la pieza que a su vez contribuya al aprendizaje del usuario, es decir del dueño del gato.

Dentro del vector de la expresión tenemos dos secciones que son lo perceptual y lo simbólico. Dentro de los requisitos de lo perceptual se requerirá de una diagramación y presentación de la información de manera concreta, ordenada y específica. La información que se encontrara en ese ámbito será sobre el cuidado del gato y el manejo de la vida. Las herramientas que se sugieren para cumplir con este requerimiento son el establecer un kit utilitario en el que se empleen varias piezas para el aprendizaje del dueño sobre los cuidados de su gato.

Contendrá elementos básicos de cuidado como un plato de comida, un cepillo para pelo, collares y un juguete, a su vez se encontraran elementos informativos para uso del dueño. Lo que se espera es lograr generar un mayor apego y concientización sobre el cuidado de gatos al momento de adquirirlos.

Mientras tanto en los requisitos de lo simbólico se tiene el generar un discurso y transmitir un mensaje que logre persuadir a las personas sobre la importancia que tiene el cuidado de sus mascotas y a su vez brindarles la información necesaria para poder cuidar a su gato de la mejor manera posible mediante mensajes sencillos y claros acordes al concepto que se decidió trabajar. Las herramientas que se plantean son el uso de metáforas que faciliten el proceso de comunicación; la metáfora que se decidió manejar es la de **“Tu gato tu instructor personal”**, que a su vez se establece como el concepto de diseño a trabajarse dentro del proyecto. Los resultados que se esperan son que se logre generar pertenencia, apego y persuasión en las personas a conseguir el objeto para mejorar la calidad de vida de su gato.

En el vector de lo tecnológico tenemos tres ámbitos específicos los cuales son los materiales, procesos y costos.

En los requerimientos de los materiales se tiene la construcción de mecanismos similares de soporte, contenedor, etc. Que sea un material resistente y que sus elementos tengan durabilidad. Las herramientas que se plantean para este caso son el cartón, el papel, diversos tipos de cartulina, etc. Y lo que se espera de este ámbito es la construcción y buena distribución de la información dentro de cada uno de los elementos del kit de cuidados.

En cuanto a los requerimientos de los procesos se tiene la realización de una validación de las funciones y de la calidad del kit y de sus piezas. Como herramientas a utilizarse se tienen los diversos procesos de impresión para los diversos soportes que se utilizaran para la construcción del kit y de sus respectivas piezas; finalmente se espera que el kit tenga una buena calidad técnica, resistencia y durabilidad en cada uno de sus elementos.

El último ámbito del vector de la tecnología es el de costos y el principal requerimiento que se estableció fue el de tener un costo de venta bueno y accesible para el público objetivo en el que está enfocado. Por último, con esto se espera que el usuario pueda adquirirlo esperando aprender más de su gato de manera mucho más concreta y sencilla que comprando un libro con cantidades de información técnica. Dentro del análisis del mercado no se han encontrado objetos similares que se manejen como un kit para aprender lo básico que se debe saber sobre cuidar una de estas mascotas y así mismo en la relación costo beneficio se hizo un pequeño análisis en el que se toma en cuenta el diseño del proyecto y el costo de venta que tendrá al público, el cual se establece cómo no mayor al costo de adquisición de la mascota, y los beneficios que traerá para la misma y para su dueño. En este caso se plantea aportar a una reducción de incidentes con el gato dentro y fuera del hogar,

para esto se deberá informar de la mejor manera ciertos aspectos a tomar en cuenta respecto al cuidado de la mascota. En este caso el precio a pagar por el proyecto va a ser menor al precio que se podría pagar a una asistencia al veterinario en caso de emergencia.

El último vector en el que se trabajará es el de lo comercial, el cual se divide en dos partes que son expectativas del usuario y ventas/distribución; siendo el primero el más importante. Para determinar de mejor manera este vector se realizó un mapa de públicos (figura 00) basado en el modelo presentado por Joan Costa en el libro: “El DirCom hoy: Dirección y Gestión de la Comunicación en la nueva economía” p. 109.

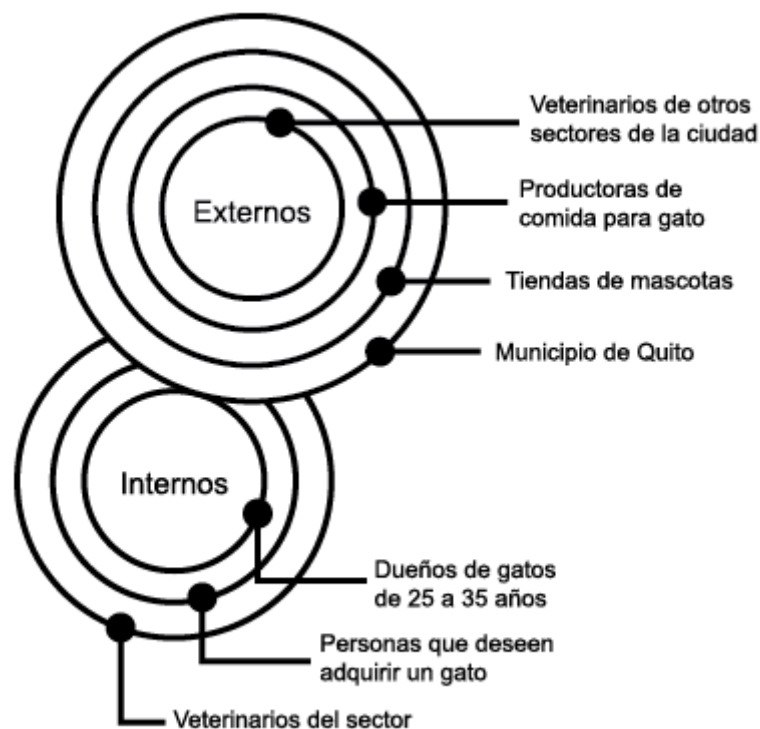


Figura 4. Mapa de públicos internos y externos presentado por Joan Costa.

Dentro de los requerimientos de las expectativas del usuario, su nivel de utilidad es importante como la precisión de la información sobre cuidados que los gatos necesitan constantemente. Las herramientas que se utilizarán serán principalmente la investigación y la validación con un líder de opinión del funcionamiento del kit; para finalizar lo que se espera es que el usuario tenga la satisfacción de haber comprado un objeto de calidad que no solo sirve para que él aprenda más de los cuidados de su gato sino que también sea de utilidad para el gato en sí. A su vez en el aspecto de ventas y distribución se planteó trabajar en base a auspiciantes. Es decir se buscaría contactar con empresas de distribución y generación, específicamente, de alimento para gato y se aplicaría la distribución del proyecto en los principales mercados

que el usuario frecuenta para adquirir alimento y objetos para el cuidado de su mascota; entre estos se encuentran supermercados y tiendas de mascotas. Así mismo se plantea trabajar en base a promociones que se pueden aplicar con los auspiciantes por ejemplo; recolectando cierta cantidad de bolsas de alimento para gato vacías, más la cantidad de cinco dólares se puede obtener un kit de cuidado para esta mascota y así facilitar la adquisición del kit por parte del usuario.

En base a estos requerimientos se decidió plantear el concepto de diseño, el cual se explicará a continuación.

### **2.3. Desarrollo del concepto de diseño y propuestas**

Según Milton y Rodgers el concepto de diseño se define como lo siguiente:

“El concepto de diseño es una descripción aproximada de la forma tecnológica, funcional y estética del producto en desarrollo. Usando bocetos, maquetas y descripciones, el diseñador crea una explicación concisa de las maneras en que el producto satisfará las necesidades del comprador.” (Rodgers, Milton, 2013, p.78)

Analizando esta definición, se considera al concepto de diseño como un elemento comunicacional y tangible que engloba tanto características físicas como estéticas de un producto, el cual puede traducirse de manera verbal. Este elemento es el que brinda la pauta para el desarrollo gráfico y funcional del mismo mediante bocetos, maquetas, etc.

Para generar el concepto de diseño, se recurre a la búsqueda de metáforas, Samara sostiene que las “metáforas visuales pueden ser de asociaciones muy complejas. Una opción para crear una metáfora visual es utilizar un objeto para definir la forma de otro... y utilizar para ello, la tipografía, colores y demás detalles visuales propios de éstos.” (2010, p.195) Considerando lo anterior, se puede lograr establecer relaciones considerando el imaginario de los usuarios, con la propuesta de diseño, logrando así una comprensión y gusto por el uso del objeto a diseñar.

La metáfora de este concepto de diseño se trabajó mediante un mapa mental de frases y palabras que se asocien con un gato feliz y bien cuidado, entre esas se encontró la enseñanza felina y se trabajó con esas dos palabras hasta que se logró definir de manera concreta el concepto: **“Tu gato tu instructor personal”**.



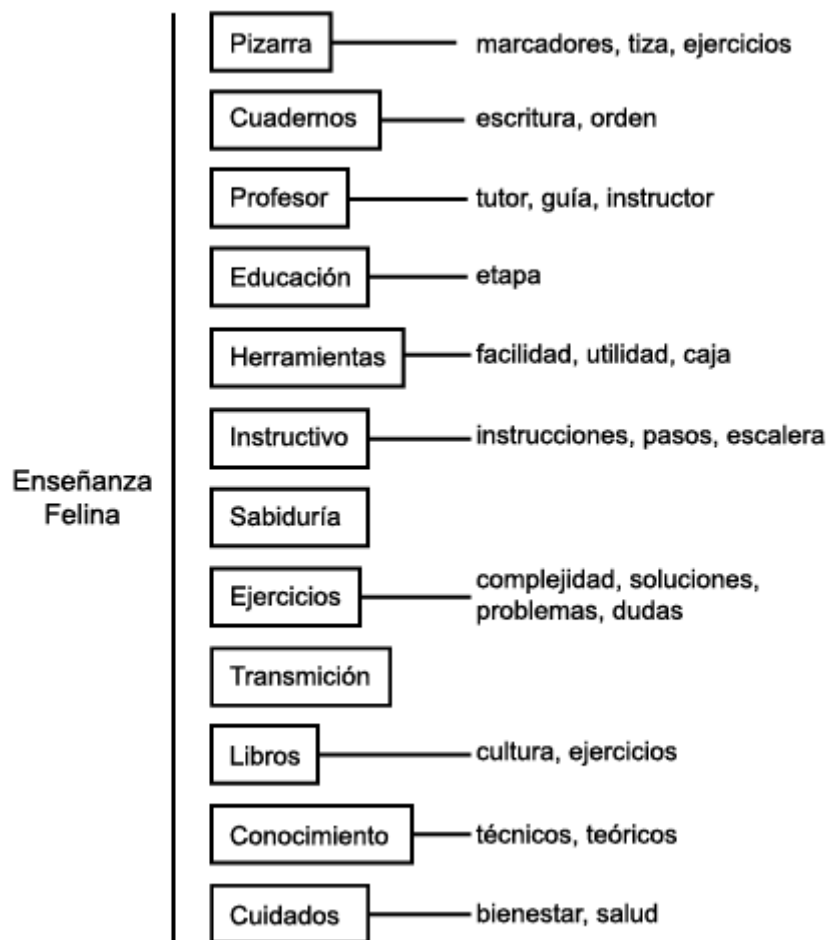


Figura 5. Mapa mental para la construcción del concepto de diseño.

La metáfora de diseño según Guillermo E. Rodríguez Romar y Virginia G. Suárez es “en esencia, se dice que la metáfora es una comparación, un símil, pero se diferencia del mismo en que éste hace notar formalmente el parecido entre los objetos en cuestión al realizar una comparación expresa cuando dice “tal cosa es como tal otra.”” (2007, p.15) y como concepto de diseño se traduce a que el gato mismo como tal será el que le enseñe al usuario como cuidarlo de manera correcta y cómo utilizar cada uno de los implementos que vienen dentro del kit. Mediante la aplicación de la línea gráfica, la descripción de los textos se pondrá en funcionamiento el concepto. Las piezas definidas en base al concepto se explican a continuación.

PIEZA	METÁFORA/CONCEPTO DE DISEÑO
Caja	En base a la metáfora que se está manejando, la caja es como la mochila que te da el gato con los respectivos materiales para aprender.
Guía de uso	La guía de uso es el instructivo de los materiales que contiene tu mochila para cuidar a tu gato.
Tips de Cuidado	Los tips de cuidado son como el texto escolar que te da tu gato para que sepas como quiere que lo cuides.
Libro de Actividades	Es como el manual de aprendizaje que te da tu gato para enseñarle a divertirse a un bajo costo con materiales caseros
Agenda	La agenda es el cuaderno o libreta de apuntes para que no te olvides de ningún detalle acerca de tu mascota.

*Tabla 2. Concepto de diseño aplicado a las piezas del producto.*

TABLA 00

- La caja en la que vienen los elementos del kit funciona como un contenedor de las herramientas que se utilizarán en la etapa de aprendizaje del usuario sobre los cuidados básicos de los gatos. Además la caja contendrá cuatro elementos que le serán de utilidad al usuario para ciertos cuidados del gato como un ratón de juguete para que el gato realice actividad física y de entretenimiento, un cepillo tipo carda para acicalar su pelo, un plato de comida ergonómico plano para gato y dos collares de diferente color para la identificación de la mascota. A su vez, al momento de la distribución o venta del kit, el mismo podrá contener una pequeña muestra gratis del alimento que la fábrica o el auspiciante produzca.
- La guía de uso se maneja como un folleto a manera de hexágono en el cual en la parte central consta la información sobre el contenedor (la caja), de esta parte saldrán el resto de pestañas hexagonales en las cuales se explicará brevemente y de manera muy clara cada uno de los elementos que constan dentro de la misma. Aquí se aplicaron ilustraciones de cada uno de los elementos que se explican dentro del folleto. La forma de hexágono tiene relación morfológica y funcional con el contenedor debido a que cada una de las explicaciones de los elementos son contenidas por la parte central del folleto hexagonal en el cual se encuentra la explicación sobre el contenedor, es decir el objeto que contiene todos los elementos del kit.
- Como ya se mencionó previamente los tips de cuidado contendrán consejos para situaciones y cuidados cotidianos (y no tan cotidianos) que necesitará el gato. En cada uno de estos tips se encontrará una ilustración de la actividad a realizarse siendo realizada por el mismo gato. Se podrán encontrar quince tips y cada uno de ellos estará ligado a los tres ámbitos de cuidado en los que se aprecian descuido por parte

de sus dueños. Cepillado de dientes, la posición correcta del tazón del agua, cómo bañar a un gato, sacarlo a pasear, la edad de un gato son algunos de los tips que se encontrarán en esta pieza del kit.

- A su vez se planteó también un libro de juegos/actividades caseras para pasar tiempo de calidad con esta mascota. Al ser una de las causas del problema el desconocimiento y la falta de dedicación de tiempo al cuidado del animal, se decidió plantear un libro en el cual conste de cinco actividades a realizarse con el gato. Este elemento funcionará como un libro de juegos en el cual cada uno de los gatos enseñará mediante indicaciones “paso a paso” la construcción de un juguete con elementos caseros para que el gato pueda interactuar y liberar la energía acumulada durante el día. Dentro de este elemento consta a detalle la guía de cómo construir cinco juguetes para gato sencillos y con materiales que se puedan encontrar en casa. Así mismo se encontrarán ilustraciones que acompañarán a cada uno de los juegos. Al final del libro se encontrarán algunas recomendaciones a tomar en cuenta durante y después de la realización de las actividades, una guía de veterinarias en caso de suscitarse alguna emergencia con la mascota y una zona para realizar anotaciones para el usuario. Dentro de las actividades que se plantean en el libro tenemos cinco juegos o juguetes cuyos materiales pueden ser fácilmente encontrados dentro de una casa: desde goma hasta rollos de papel higiénico, cajas de zapatos, camisetas viejas, etc. Las actividades y juguetes varían mucho y tienen diversos niveles de dificultad y de tiempo de realización. Los juguetes y actividades son las siguientes:

Rompecabezas de croquetas: Esta actividad consiste en pegar rollos de papel higiénico dentro de una caja de zapatos. Una vez que los rollos estén pegados, se colocan croquetas de gato dentro de algunos de los mismo; esto hará que el gato se guíe con el olor de las croquetas y con su pata haga el intento de sacarlas de donde se encuentran escondidas.

Atrapa el punto rojo: Esta actividad se realiza únicamente con un puntero láser y un ratón de juguete, consiste en mover el puntero láser de tal manera que el gato quiera cazar la luz roja; una vez que se quiera finalizar el juego es importante que la luz roja se encuentre apuntando a algún juguete del gato para que este pueda atrapar algo y liberar por completo la tensión del ejercicio de la caza.

Pequeño refugio de gato: En esta actividad se utilizará únicamente una caja de cartón y una camiseta vieja que ya no se utilice más. En este caso, la caja y la camiseta se convertirán en un refugio o casa de gato para que este pueda meterse tanto a descansar como a cazar elementos del exterior. Como actividad extra se puede atar

un pedazo de lana o cordón a un extremo de un palillo de pincho y así entretener al gato desde la parte de afuera del refugio.

Atrapa el ratón: Para que se realice esta actividad se necesita una caja de zapatos vacía y cortar agujeros en la misma para poder meter el ratón de juguete en cada uno de los agujeros, esto hará que el gato se sienta atraído a cazar el ratón cada vez que salga de algún agujero.

Juguete dispensador de comida: Este juguete se considera el más sencillo de todos, se necesita un rollo de papel higiénico cerrado por ambos extremos, una vez hecho esto se coloca una croqueta en el interior a través de un pequeño hueco hecho con un estilete; se lo arroja al suelo y el olor y el sonido atraerán la atención del gato, este se dedicará a intentar sacar la croqueta por el pequeño agujero.

Estas actividades se plantean en base a la investigación realizada que dice que el estrés es una de las enfermedades más comunes en estas mascotas y se puede dar por diversos factores. A su vez esta enfermedad puede afectar físicamente al gato, llegando a generar enfermedades físicas en el mismo.

- El último elemento que se planteó es una agenda de un tamaño compacto y transportable, en la cual se encontrará el carnet de vacunación del gato. Así mismo la agenda funcionará como una libreta o cuaderno de apuntes durante el proceso de aprendizaje sobre el cuidado de estas mascotas. Dentro de la agenda se encontrarán también stickers en los que cada gato te recordará ciertas acciones que contribuyan a su correcto desarrollo y cuidado.



Figura 5. Kit de aprendizaje con todas sus piezas.

Una vez definido el concepto se empiezan a realizar bocetos de la estructuración de cada uno de los elementos que contendría el proyecto, en los siguientes puntos se detalla cómo se definen finalmente cada una de las piezas en base a la aplicación de los fundamentos del diseño.

## **2.4. Propuesta de Diseño**

A continuación se presentan en orden cada uno de los elementos que son parte del diseño gráfico y que se aplican en la realización del kit de cuidados. Cada uno de los elementos se encuentra debidamente sustentados en base a teorías de los elementos de diseño gráfico desde elementos como la ilustración hasta la tipografía y la diagramación de cada una de las piezas.

### **2.4.1. Línea gráfica**

#### **2.4.1.1. Ilustración**

La ilustración en este proyecto se utiliza como un medio que sirva para anclar al texto de algunas de las piezas del kit con un gráfico que represente de una manera amigable y atractiva la acción que se encuentra escrita. Es decir es utilizado como un recurso del diseño para obtener un producto mucho más amigable para el usuario. A su vez el proceso que conlleva la ilustración se basa en el trabajo con referentes, la investigación y su metodología se basa en la exploración y en la práctica. Como se menciona en el libro de Mark Wigan, Imágenes en secuencia “Los ilustradores pueden ampliar el contexto cultural en el que sitúan mediante el desarrollo continuado de la investigación experimental y con una metodología basada en la práctica.” (p.07)

Los personajes se trabajaron en base a referentes encontrados en el internet, en la página [dailycatdrawings.tumblr.com](http://dailycatdrawings.tumblr.com) la cual se especializa en la exploración e ilustración de gatos sin perder la línea que caracteriza a este ilustrador, desde la realización de composiciones ilustradas de gatos hasta la realización de bocetos sencillos de estas mascotas, tal como se puede apreciar en la figura 6:

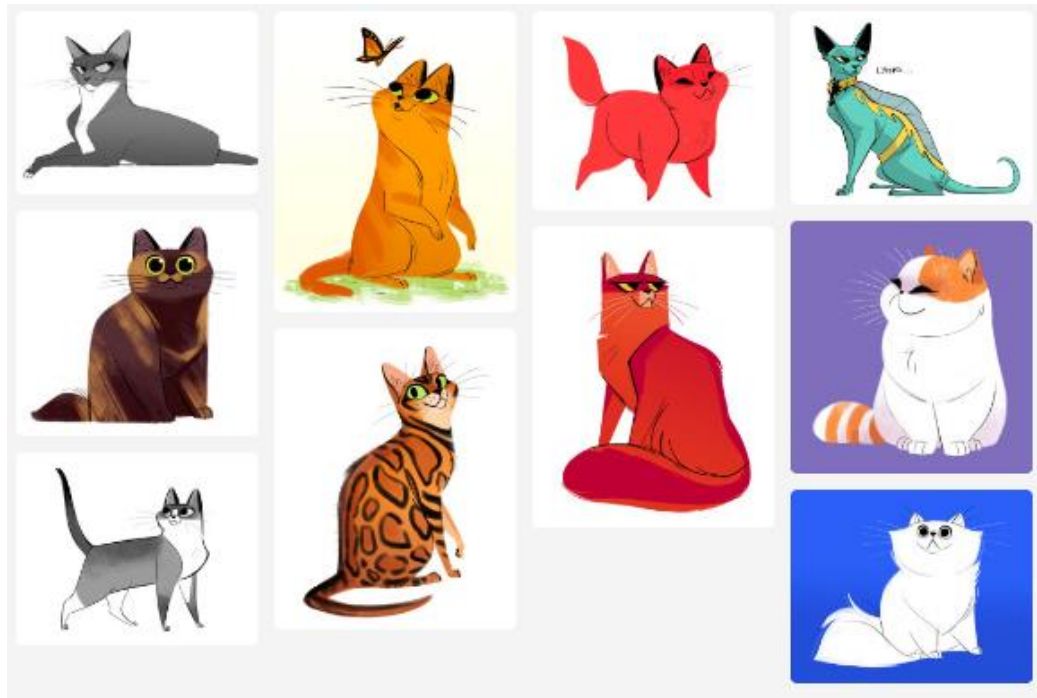


Figura 6. Referencias tomadas de Daily Cat Drawings.

Como se mencionó antes la metodología del trabajo en la ilustración se basa en la práctica y en la experimentación, que parte desde la realización de un boceto de un personaje del cual parte el diseño del resto de los personajes como se ve en la figura 7.



Figura 7. Proceso de diseño del personaje principal.

El vínculo de la línea gráfica establecida en base al referente con el usuario obedece al imaginario del mismo, tomando en cuenta que si se hubiera utilizado otro estilo o línea gráfica no hubiera coincidido con la necesidad del usuario como tal. Con esto se quiere decir que, por ejemplo, si se hubiese utilizado fotografías hubiese ido por el mismo lado de los libros y guías de cuidado para gatos que los usuarios no leen o no les prestan atención. La línea que se estableció para los personajes se encuentra dentro del mismo nivel de la referencia, la cual técnicamente funciona tanto para un público joven como para un público adulto; debido a su nivel de exageración y abstracción. Como ejemplo claro tenemos las ilustraciones para niños, que tienen un nivel de exageración en rasgos y cualidades mucho mayor al del referente que se seleccionó.

La principal función de los personajes es guiar al usuario a través de su proceso de aprendizaje, por esta razón se plantea el desarrollo de cinco personajes que, acorde con el Concepto de Diseño seleccionado y mediante acciones ilustradas.

### **Propiedades de la ilustración:**

Se debe tomar en cuenta que el estilo de ilustración elegido para el proyecto debe ser atractivo para el usuario, los diferentes estilos de ilustración se aplican según el tipo de público o usuario con el que se va a trabajar. En este caso el estilo de ilustración es sencillo y sin muchos detalles pues según como menciona Loish en su libro *The art of LOISH a look behind the scenes*: “Las ilustraciones simplificadas, sin muchos detalles y con estilos simplificados regularmente encajan de mejor manera con las necesidades de un proyecto que las ilustraciones digitales más complejas.”(p.50) Al momento de realizar la selección del referente se toma en cuenta principalmente el nivel de abstracción o de exageración de la ilustración; es así como en libros para niños se puede apreciar un nivel de exageración y detalle en los rasgos de los personajes mucho mayor al de personajes que son para un público adulto.

La realización de las ilustraciones se basa principalmente en este principio, al ser el usuario un público netamente adulto se utilizó un nivel de exageración intermedio y además conservó los colores brillantes o llamativos que den mayor valor a los personajes.

También se consideraron diferentes razas y colores para que exista una mayor pertenencia con el usuario y tenga la posibilidad de identificar a su propio gato con alguno de los personajes propuestos.



Figura 8. Cinco razas de gato diferentes planteadas para el kit.

La línea gráfica que se planteó en el proyecto se basa en la síntesis morfológica de las almohadillas que se encuentran en las patas de los gatos, esto se puede apreciar en la figura 9:



Figura 9. Síntesis morfológica de una pata de gato.



Una vez que se realizó la adaptación gráfica de la pata del gato, esta se utilizó a manera de grafismo, como un patrón en los fondos de cada una de las piezas del proyecto. Para hacer uso de la misma se le aplicó una transparencia del 10%, la misma que no dificulta la lectura ni el entendimiento de la información de las piezas.

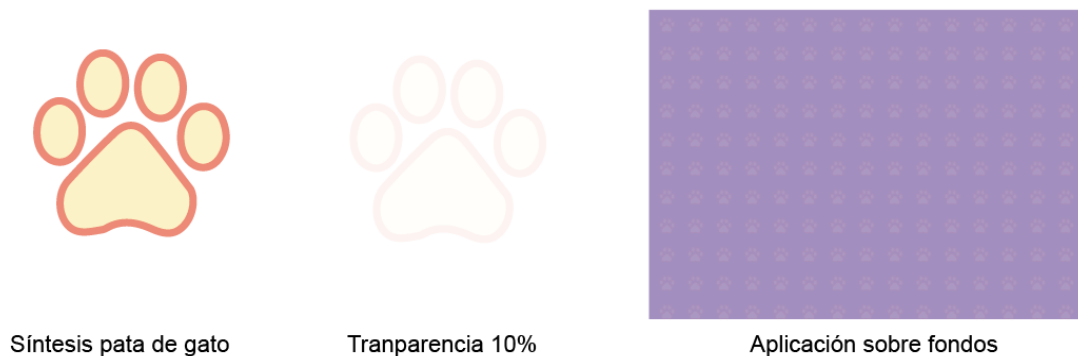


Figura 10. Aplicación de transparencia para la construcción de fondos con el grafismo.

La aplicación de estos elementos también se aprovechó para realizar el nivel de dificultad que tendrá cada una de las actividades planteadas en el libro como se puede apreciar en la figura 11:



Figura 11. Nivel de dificultad de las actividades según la aplicación de la línea gráfica.

#### 2.4.1.2. Color

Como ya se mencionó previamente, la paleta de colores se selecciona considerando lo expuesto por Heller en su libro de “La armonía en el color”. Los colores que se seleccionaron

fueron los denominados como tranquilos o tranquilizantes que, según Whelan “Los colores frescos con tintes pueden conservar una sensación de bienestar y paz” (p. 94).

Las paletas pertenecientes a este apartado se pueden apreciar en la figura 12:

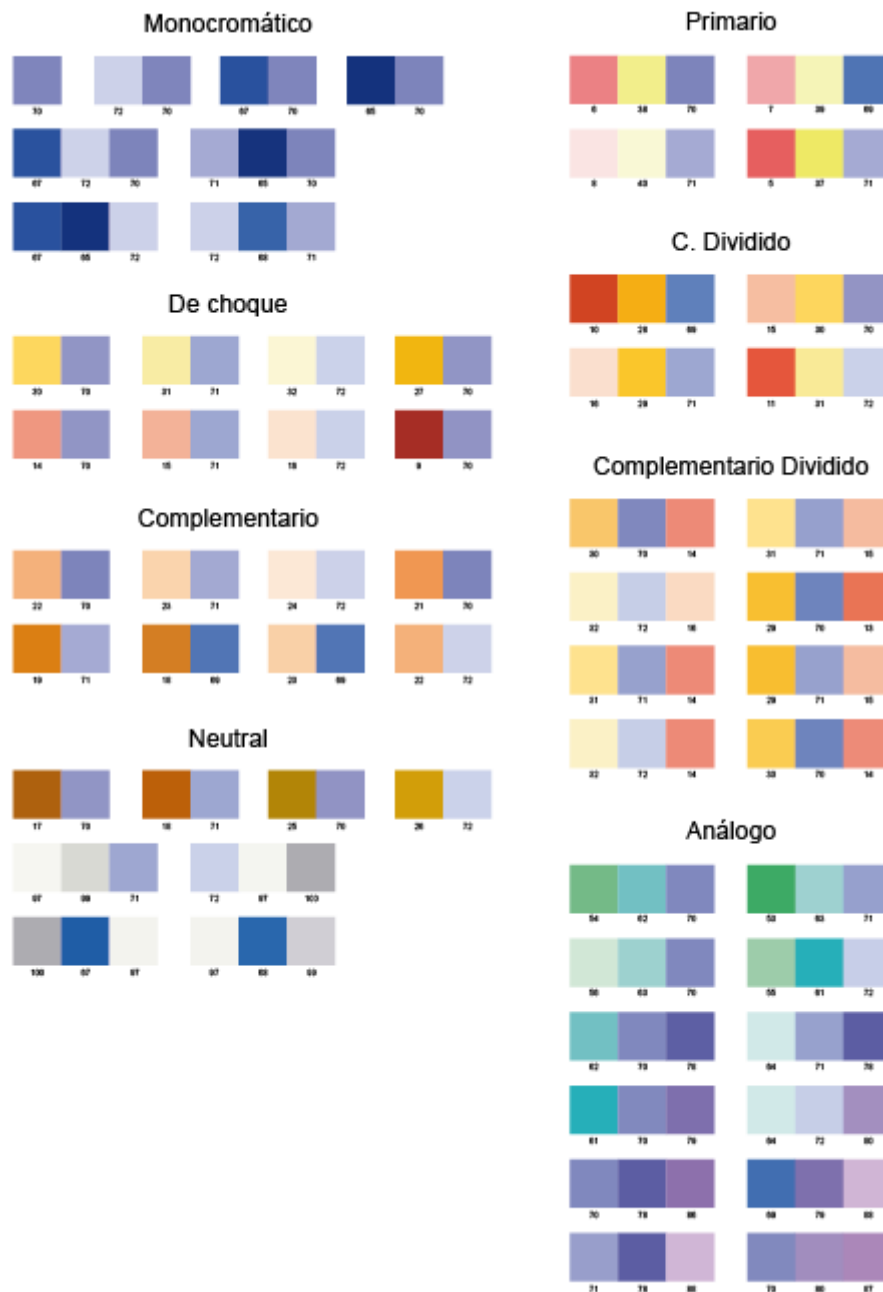


Figura 12. Paletas de colores tranquilizantes tomada del libro La Armonía del Color.

Mediante las paletas establecidas dentro del libro se pudo trabajar en cinco paletas con la aplicación de tres colores cada una de ellas, en las cuales se realizó una combinación de colores contrastantes entre tonos cálidos y fríos para evitar la formalidad en el producto, además agradable a la vista y a la vez llamativo.

Considerando la psicología del color, se explica la razón en la selección de la paleta a utilizar en el proyecto. Heller denomina al color azul como “el color principal de las cualidades intelectuales. Éstos son los colores principales de la inteligencia, la ciencia y la concentración” (p. 32). El color azul se aplica en base al concepto representando la parte de la sabiduría y de los conocimientos que transmite la acción de los personajes para que el usuario genere conciencia y aporte al aprendizaje de los cuidados que estas mascotas deben recibir.

Heller considera que el color rojo es de la felicidad; en este caso la aplicación de rojo se da en diferentes tonalidades sin embargo, con las combinaciones realizadas se crea un contraste de color, restándole seriedad a las piezas desde lo gráfico, otorgándoles un aire de tranquilidad, felicidad, conocimiento y vigorosidad.

Así mismo el amarillo según menciona la autora es el color de la diversión, que al estar combinado con otros colores como el rojo y el anaranjado se define como una paleta de vigorosidad, energía, diversión y felicidad.

El resultado de lo antes expuesto, son las cinco combinaciones cromáticas seleccionadas se muestran en la figura 13.

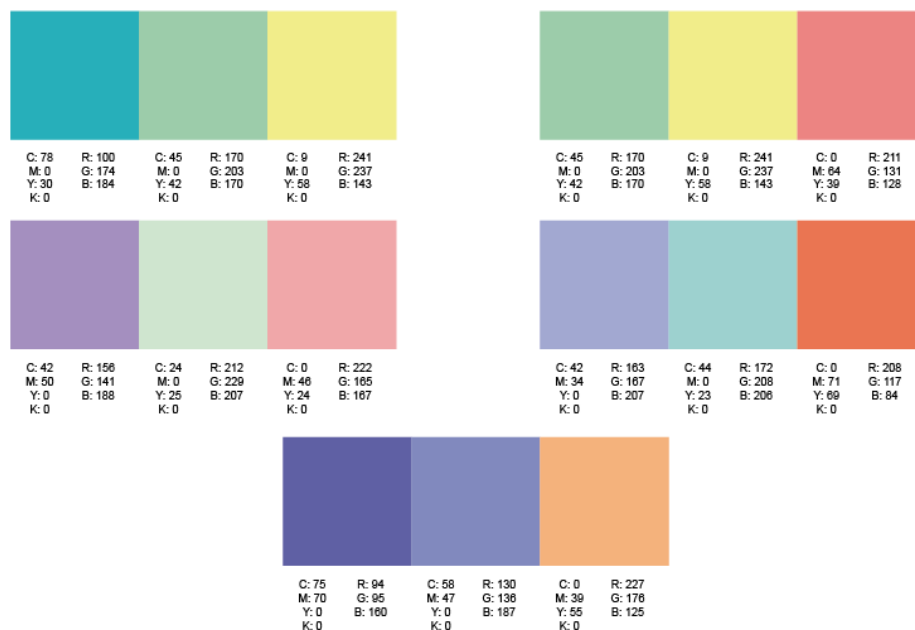


Figura 13. Descripción técnica de cada color en modo CMYK y RGB.

### 2.4.1.3. Tipografía

Para establecer la tipografía se tomó en cuenta el libro de Jessica Aharonov, “Psicología Tipográfica”, menciona que las tipografías deben contar historias con su forma, son como narradores de diferentes ídoles hechos específicamente para contar una historia que tenga que ver con su “estilo”.

Dentro de los elementos del proyecto se planteó el uso de una tipografía para textos, una mezcla o contraste entre dos tipografías para subtítulos y nombres y una tipografía para el nombre del proyecto.

La tipografía que se aplicó para textos es la Geo Regular (figura 14), esta tipografía al ser sin terminaciones facilita mucho más la lectura y el aprendizaje, facilita la legibilidad y leibilidad y además de eso es una tipografía amigable que aporta al aprendizaje del usuario, siendo éste su principal objetivo. En el libro que se mencionó antes, la autora, explica que las tipografías con formas más definidas (redondeadas) y sin terminaciones facilitan de manera significativa los procesos de aprendizaje.

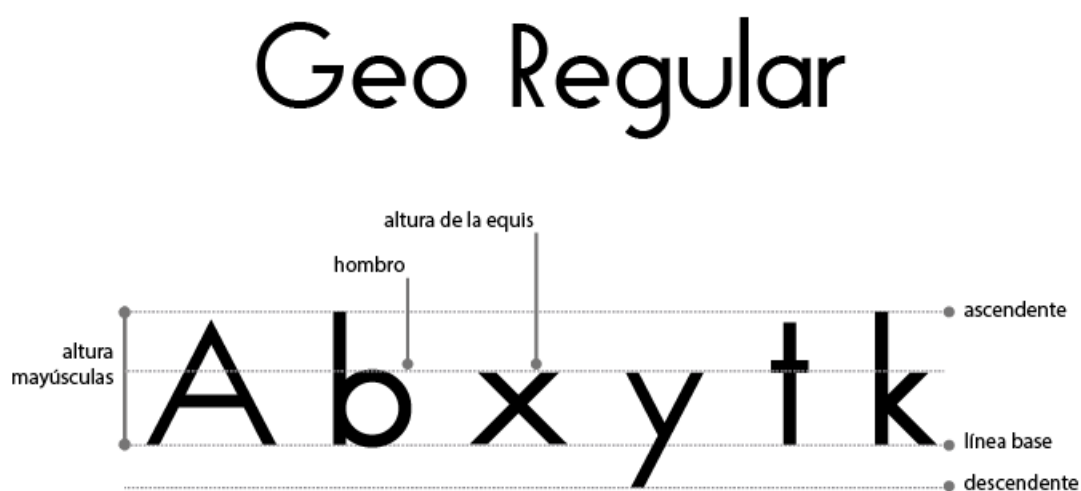


Figura 14. Descripción técnica de la tipografía Geo Regular.

La siguiente tipografía que se aplicó en el proyecto es la Gill Sans MT Condensed.

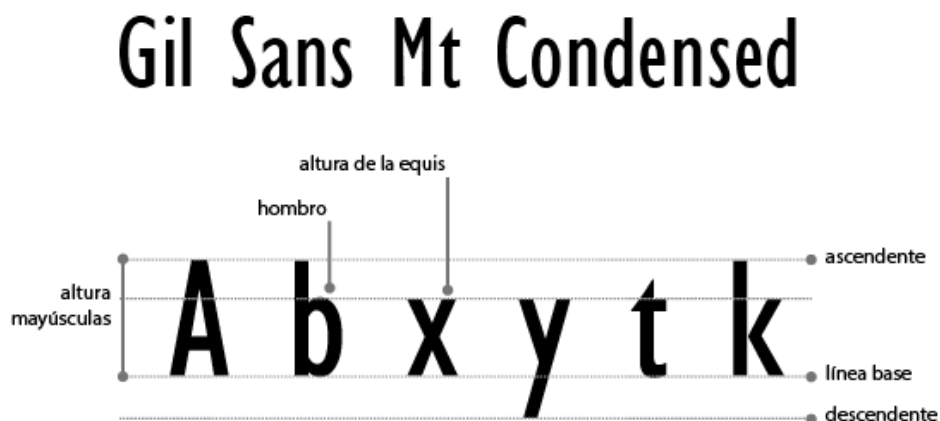


Figura 15. Descripción técnica de la tipografía Gil Sans Mt Condensed.

Esta tipografía se decidió aplicar para pequeños apartados y subtítulos conjuntamente con la tipografía Verdana bold (figura 16); creando así un contraste entre el grosor de la tipografía y la separación entre letras. Esta tipografía también contiene un tracking o separación entre carácter según como el espacio del apartado lo requiera, a su vez esto ayuda a la circulación de aire entre carácter sin perderse la lectura correcta del apartado.

Se decidió aplicar esta tipografía no solo para dejar a un lado la formalidad que se percibe en las piezas sino también para darle un mayor dinamismo con variantes y contrastes tipográficos y así volver las piezas mucho más atractivas para el usuario.

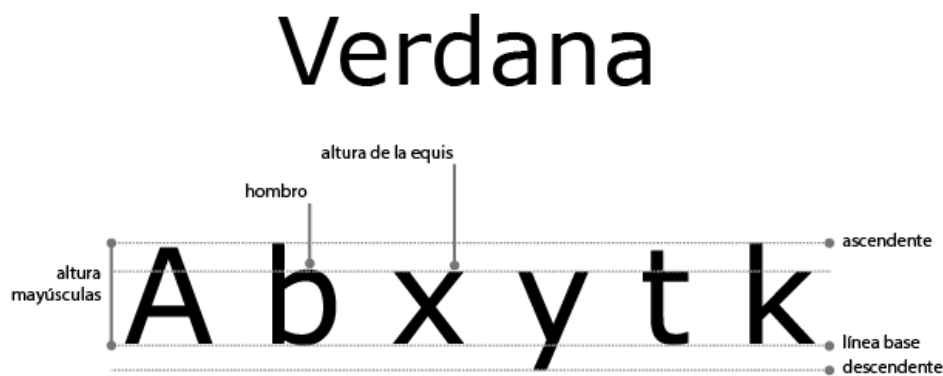


Figura 16. Descripción técnica de la tipografía Verdana.

La tipografía que se utiliza para el título del kit debe reflejar atributos como: hogareña, confiable, con características gráficas como: trazos orgánicos y amistosos, para ello se decidió utilizar la tipográfica Script MT Bold; pues esta funciona únicamente como título o nombre del kit.

# *Script MT Bold*



Figura 17. Descripción técnica de la tipografía Script MT Bold.

Aplicación en apartados (variantes según la paleta cromática de la pieza):

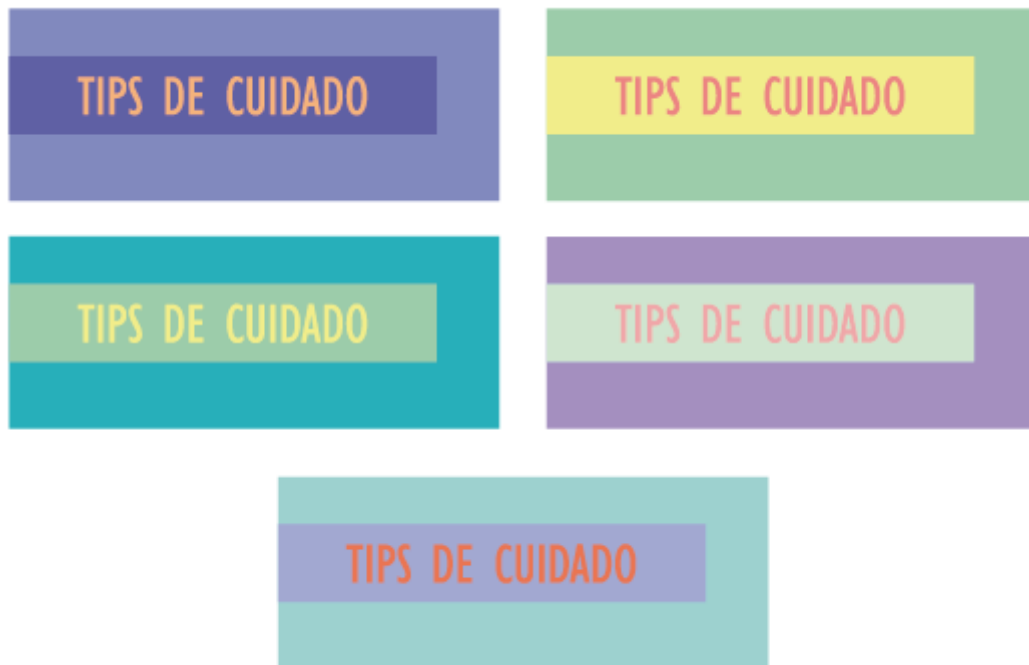


Figura 18. Aplicación de color en tipografía según las variantes de la paleta cromática.

La aplicación de la tipografía Gil Sans Mt Condensed tiene una separación entre carácter de 230, la cual se aplica para que exista una mayor optimización del espacio dentro del recuadro de los apartados.

Aplicación en subtítulos con contraste tipográfico:



Figura 19. Aplicación de tipografías en subtítulos.

En la aplicación de subtítulos la segunda tipografía utilizada tiene una separación entre carácter de 100 puntos, el cual es utilizado para que, al ser una tipografía muy unida, tenga una mayor fluidez y circulación de aire; a su vez esto funcionará como un recurso de contraste entre la primera tipografía utilizada en los subtítulos, la Verdana (figura 16).

En la figura 20 se presenta la aplicación de la tipografía de textos largos sobre colores pertenecientes a las paletas cromáticas seleccionadas.



Figura 20. Aplicación de color en texto según el color de fondo utilizado.

Finalmente, está la tipografía que se aplica al nombre del proyecto, debía tener un alto grado de legibilidad, a su vez que sea dinámico y fluido para transmitir elegancia. Se combina con la Gill Sans MT Condensed para definir el nombre de cada una de las piezas que constan dentro del kit de aprendizaje; pues entre las dos se crea un contraste entre modernidad, elegancia y fluidez; haciendo un título atractivo, llamativo a su vez fácil de recordar.

Así mismo se establecieron variantes según cada una de las paletas cromáticas establecidas (figura 21).



Figura 21. Aplicación de una paleta cromática en el nombre del proyecto.

En la figura 22 se presentan cada una de las variantes de jerarquía aplicadas en las piezas de editorial que contiene el kit:

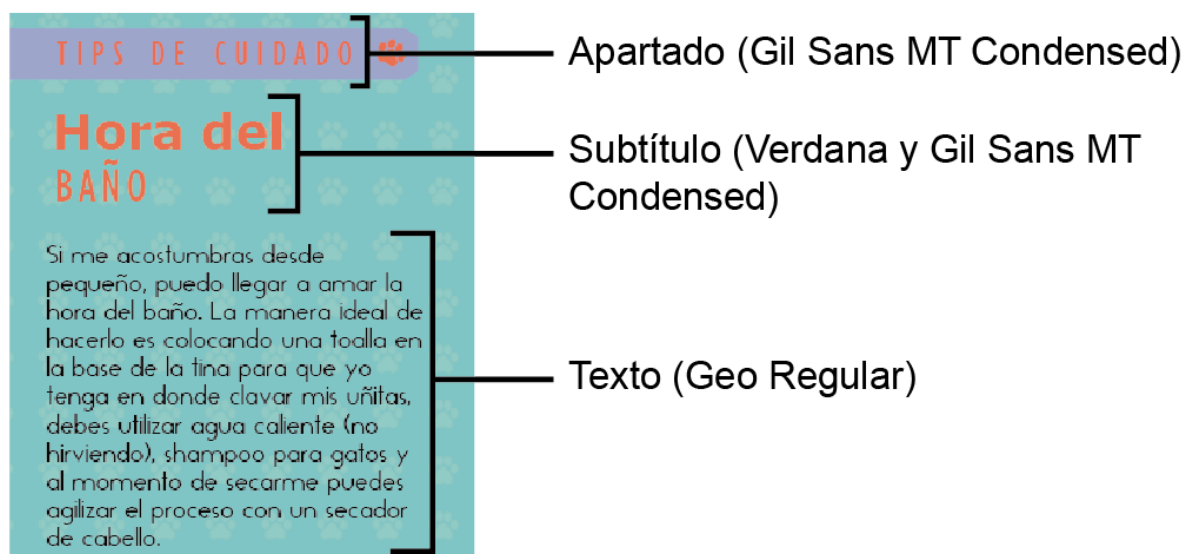


Figura 22. Jerarquía aplicada en los tips de cuidado.

#### 2.4.1.4. Estructura

Para estructurar y distribuir cada uno de los elementos del proyecto, se trabajó en la realización de maquetas de estudio para la definición final de las piezas, así mismo se trabajaron bocetos y machotes de los elementos que se consideran del ámbito editorial.

#### Diagramación

Las primeras piezas que se definieron con diagramación fueron el libro de juegos y los tips para los cuidados básicos.



Respecto al libro de juegos, el formato se planteó acorde al empaque y al concepto de diseño que se está trabajando. En este caso el formato es cuadrado, de tamaño veintitrés por veintitrés centímetros porque se necesita un formato grande, atractivo, didáctico y muy sencillo de entender. La retícula que se utilizó es la modular, según Samara el uso de la retícula modular permite más control que una retícula de columnas (2006, p.00). En el libro de actividades se plantearon dos variantes, una de cuatro módulos y una de ocho módulos para la distribución adecuada de la información que contendría.

Así la retícula de ocho módulos se aplica en el apartado donde comienza la actividad para apreciar los materiales a utilizarse.

Al utilizar esta retícula se busca romper el uso de cada uno de los módulos y brindar jerarquías a ciertos elementos que son más importantes que otros en la construcción de la actividad, jugando con los tamaños. De igual manera dentro de esta sección se estableció en base a una de las columnas que conforman los módulos una franja en la que conste información específica de la realización de la actividad como el nombre, el número (siendo cinco el total), el nivel de dificultad, el tiempo de construcción y el tiempo de uso. Este elemento se definió en base a la paleta de colores y servirá para separar cada una de las actividades.

La variante de la retícula que usa cuatro módulos se planteó para la distribución de la información de cada uno de los pasos que se deben seguir para la realización de la actividad o la construcción del juguete para el gato y para el resultado que se planteó como un juego de interacción entre ilustración y fotografía del objeto ya terminado. En la ilustración consta el gato interactuando con la fotografía del objeto una vez terminado.

Los márgenes que se establecieron fueron de 1,5 cm en cada lado de manera que exista la suficiente fluidez en la diagramación.

En cuanto a la diagramación de los tips de cuidado de gatos, el formato es A6 anillado de manera que cuando se presente una duda respecto a alguna situación con la mascota, el dueño pueda buscar en el mismo, la mejor manera de solucionarlo. Se estableció un margen de 2 cm para el espiralado y un pequeño contenedor para que los tips no se estropeen. La diagramación que se realizó permite la distribución de manera horizontal de la imagen ilustrada de uno de los gatos realizando la acción marcada del tip y como complemento, un texto explicativo pequeño que describa lo que se debe hacer o cómo actuar frente a la situación.

#### **2.4.2. Contenedor**

Según Lucas, “el packaging no solo debe funcionar como un contenedor o un porta objetos sino también como un objeto publicitario y su principal objetivo es el de llamar la atención del usuario” (p.20). Esto se logrará mediante la línea gráfica que se aplique en el mismo.

El packaging se diseñó tomando en cuenta el concepto de Diseño, una caja de herramientas de aprendizaje de cuidado de gatos, contiene herramientas que le serán de utilidad al usuario para aprender a cuidar a su gato como: el cepillo, el plato de comida, los tips, libro, agenda y carnet. En la figura 23 se puede observar el desarrollo del objeto y el objeto finalizado.

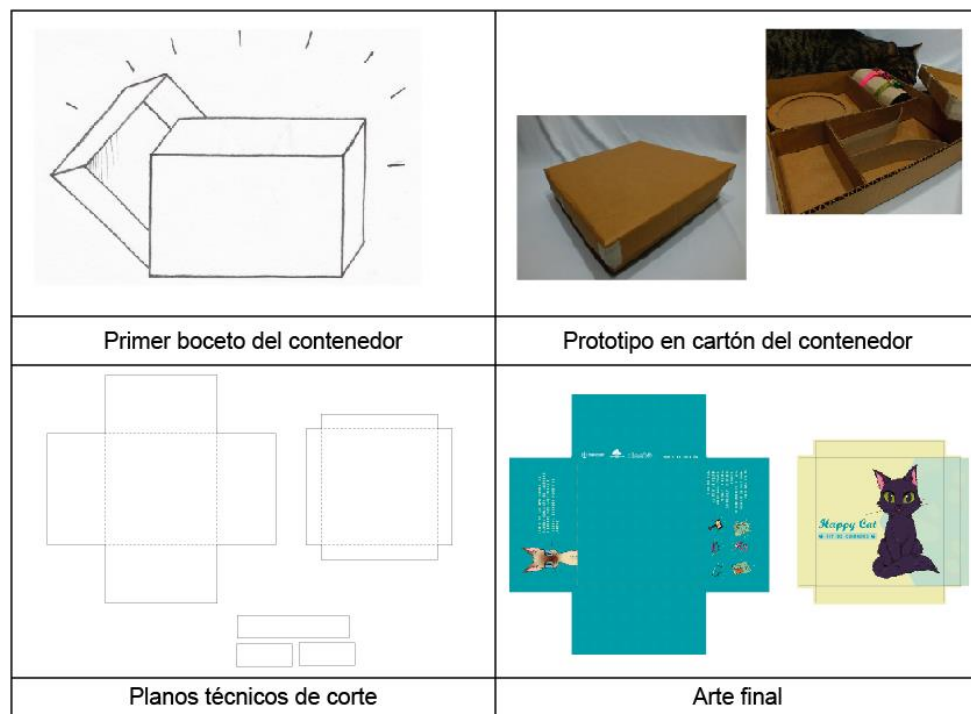


Figura 23. Proceso de diseño del contenedor.

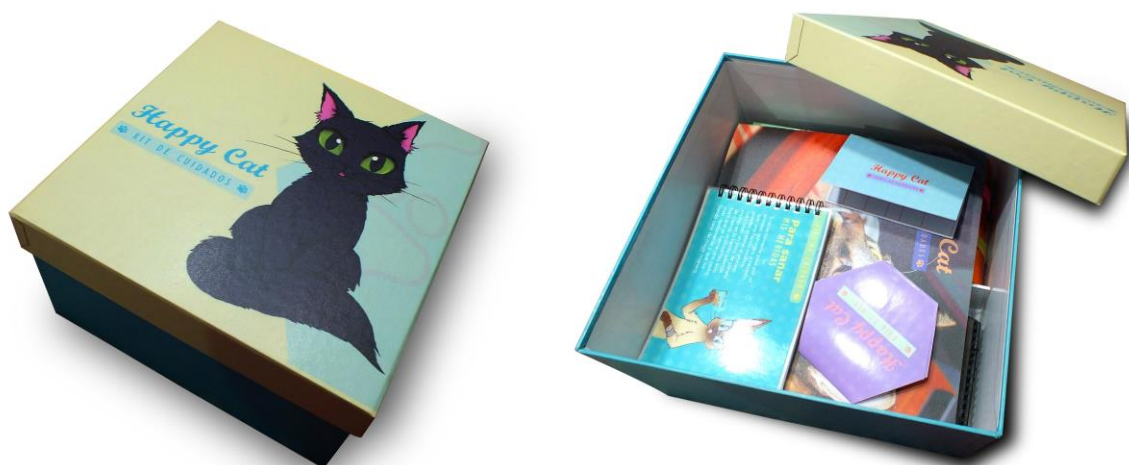


Figura 24. Contenedor final.

### 2.4.3. Instructivo

El instructivo o la guía de uso de los objetos se realizó mediante el proceso de varios machotes de prueba, estableciendo primero un formato estándar, el cuadrado. Sin embargo se planteó realizar una distribución mucho más dinámica aplicando una forma hexagonal.

El instructivo se desarrolla de tal forma que exista una similitud morfológica funcional con el contenedor. Es decir, el instructivo posee una forma hexagonal para generar un orden de lectura por medio de pliegues, que además se relaciona con el contenedor. Al momento en que se despliega, en cada una de las pestañas se encuentra información básica sobre cada uno de los elementos que contiene el kit de aprendizaje. En la parte central de instructivo se encontrará la información sobre el contenedor, pues morfológicamente la parte central con forma de hexágono es la parte que contiene al resto de pestañas que se despliegan con la información de cada una de las piezas del kit.

Dentro del instructivo se encuentra información sobre: el libro de actividades, los tips de cuidado, la agenda, el carnet de vacunación, el plato de comida, el cepillo y los collares para gato. Cada uno con una ilustración de la pieza a la que pertenece la información, desarrolladas y explicadas en el apartado 2.4.1 Línea gráfica.


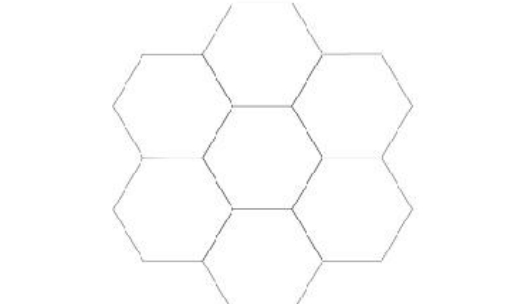
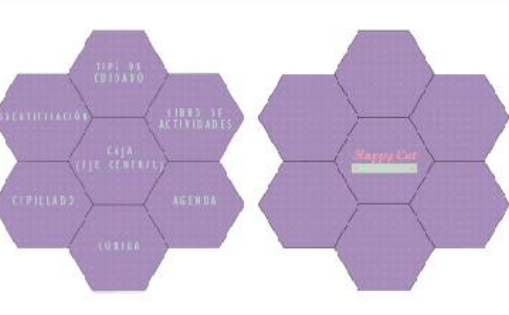
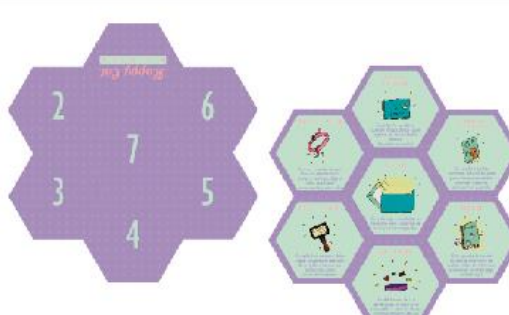
	
Referencia y primeros bocetos del instructivo	Planos técnicos de corte
	
Aplicación de la línea gráfica	Arte final

Figura 25. Proceso de diseño del instructivo.

En la figura 26 se presenta cada una de las caras del instructivo desplegadas:



Figura 26. Caras del instructivo desplegadas.



Figura 27. Instructivo final.

#### 2.4.4. El libro del gato

El libro de actividades, por otra parte, contiene cinco actividades, que se pueden realizar con materiales que se encuentren fácilmente en una casa.

Los altos niveles de estrés a los que se pueden ver expuestos los gatos, que por ciertas razones no tienen la oportunidad de liberar energía acumulada, es la razón para plantear este objeto. Debido a que los gatos no pueden salir a explorar o porque sus dueños no pasan en casa, las actividades se plantean de tal manera que tanto sus materiales se pueden encontrar en cualquier casa como, en el realizar la actividad o armar el juguete no tome más de veinte minutos al dueño. El contenido del libro se divide en:

- A. Introducción
- B. Actividades
- C. Recomendaciones
- D. Guía de veterinarias de Quito.

A continuación se presenta el contenido textual del libro de actividades:

## A. INTRODUCCIÓN

Aunque no lo creas el estrés es una enfermedad que también puede atacarnos a nosotros. Es importante que conozcas cuales son las más frecuentes causas, los síntomas físicos y conductuales que genera el estrés en nosotros.

El estrés puede ser causado por diferentes aspectos que muchas veces no se toman en cuenta al momento de tenernos en casa. Situaciones simples como una mudanza, visitar al veterinario e incluso compartir la casa con otro animal pueden ser algunas de las causas principales del estrés.

Así mismo presento dos tipos de síntomas que pueden llegar a agravarse con el tiempo si no son tratados con el debido cuidado, entre estos síntomas podemos encontrar cistitis, colitis, hipersensibilidad, agravamiento de enfermedades virales, agresividad, ansiedad, comportamientos compulsivos, hiperactividad, entre otras más.

Para prevenir que esta enfermedad se haga presente en nosotros puedes cumplir el tiempo de actividad mínima requerida con juegos y juguetes que activen nuestra curiosidad y ayudan a saciar nuestros instintos de cazadores. Es importante la realización de estas actividades para mantenernos en forma y evitar enfermedades como la obesidad.

Recuerda que si tienes alguna duda o sientes que nuestro comportamiento es anormal, lo primero que debes hacer es recurrir a un veterinario.

## B. ACTIVIDADES

<p>1. Rompecabezas de croquetas</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Caja de cartón</li><li>• Rollos de papel higiénico</li><li>• Croquetas de gato</li><li>• Silicona caliente</li><li>• Pintura (opcional)</li></ul> <p>Proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Empieza pintando la caja de cartón y cada uno de los rollos de papel higiénico de uno o varios colores (este paso es opcional).</li><li>• Con la silicona caliente ve pegando uno a uno los rollos de papel higiénico dentro de la caja. Cuida que en la caja entren todos los rollos juntos.</li></ul>	<p>3. Pequeño refugio de gato</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Caja de cartón</li><li>• Camiseta vieja</li><li>• Palito de pincho</li><li>• Hilo grueso o lana</li><li>• Silicona caliente</li></ul> <p>Proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Inserta la caja de cartón dentro de la camiseta cuidando que el agujero funcione como una entrada hacia la caja.</li><li>• Haz un nudo en la parte posterior de la caja para que la camiseta quede bien templada.</li><li>• Oculta las mangas sobrantes en cada uno</li></ul>
--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona varias croquetas de las que como día a día y ponlas en varios de los rollos que se encuentran dentro de la caja y coloca la misma de manera que los rollos queden paralelos al suelo.</li> <li>• Cuando esté listo, empezare a jugar buscando en cada uno de los rollos las croquetas que colocaste y las iré sacando con mi pata para comérmelas.</li> </ul>	<p>de los laterales de la caja, doblándose hacia adentro de la camiseta mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corta un pedazo de hilo grueso o lana de un tamaño aproximado de 30 cm o más.</li> <li>• Corta el extremo afilado del palo de pincho para evitar accidentes mientras se desarrolle la actividad.</li> <li>• Con la silicona caliente pega el un extremo del hilo o de la lana que se cortó previamente a una de las puntas del palito de pincho.</li> <li>• Cuando veas que me encuentre dentro del refugio utiliza la caña en el exterior para hacerme jugar, intentaré atrapar el hilo con mi pata mientras estoy metido dentro de la caja.</li> <li>• Cuando se acabe la actividad no olvides guardar en un lugar seguro fuera de mi alcance la caña para evitar algún incidente con la misma.</li> </ul>
<p>2. Atrapa el punto rojo</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puntero laser</li> <li>• Ratón de juguete</li> </ul> <p>Proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prende y apunta el láser hacia diferentes direcciones para que yo lo pueda perseguir.</li> <li>• Cuando el juego se vaya a terminar apunta el láser hacia el ratón de juguete, esto hará que al finalizar yo atrape el juguete estimulando mi instinto de cazador.</li> </ul>	<p>4. Atrapa el ratón</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja de zapatos</li> <li>• Palito de pincho</li> <li>• Estilete o exacto</li> <li>• Ratón de juguete</li> <li>• Silicona caliente</li> <li>• Pintura (opcional)</li> </ul> <p>Proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Empieza pintando el exterior de la caja de zapatos a tu gusto (este paso es opcional).</li> <li>• Recorta con el estilete uno de los laterales de la caja de zapatos para que puedas meter tu mano con facilidad.</li> <li>• En la cara superior de la caja cortar</li> </ul>

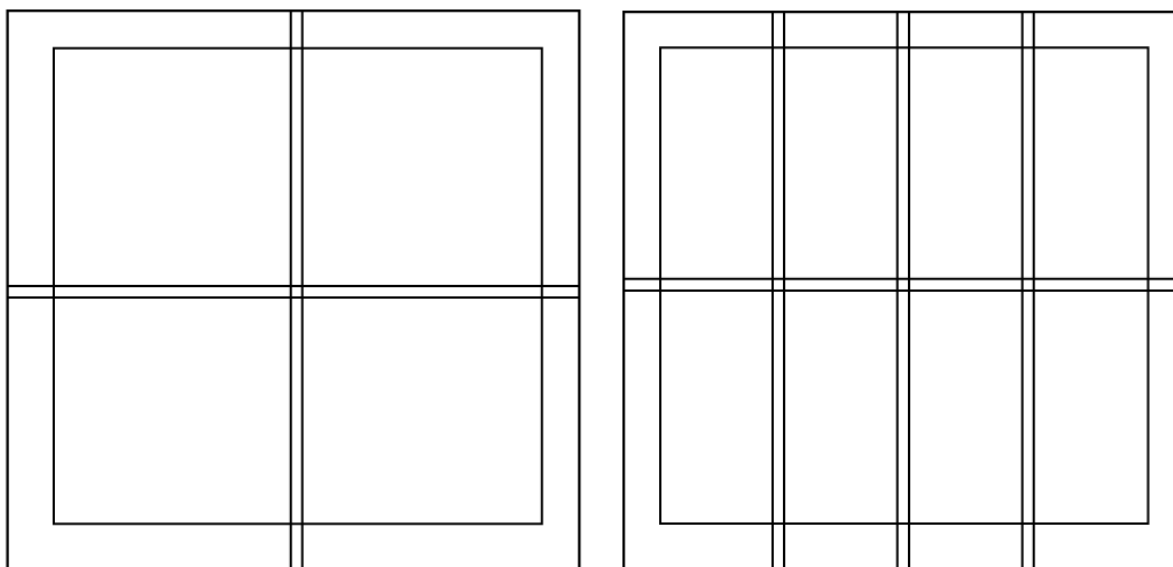
	<p>pequeños cuadrados con el estilete. Los cuadrados deberán tener el tamaño ideal para que el ratón de juguete pueda asomarse con facilidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corta el extremo de la punta del palo de pincho para evitar accidentes mientras se desarrolle la actividad.</li> <li>• Con la silicona caliente pega el ratón de juguete a uno de los extremos del palito de pincho</li> <li>• Mediante el palito ve insertando el ratón en cada uno de los huecos que cortaste para que me sienta atraído a atraparlo con mis garras.</li> <li>• Otro juego opcional es que vayas metiendo uno de tus dedos en los agujeros, funcionará igual que el ratón y el palito. No olvides cubrir tu dedo con algo para que no te lastime, recuerda que soy un cazador.</li> <li>• Cuando se acabe la actividad no olvides guardar en un lugar seguro fuera de mi alcance el palito con el ratón para evitar algún incidente con la misma.</li> </ul>
<p>5. Juguete dispensador de comida</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rollo de papel higiénico</li> <li>• Estilete o exacto</li> <li>• Croquetas de gato</li> <li>• Marcadores o pinturas (opcional)</li> </ul> <p>Proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dobla el extremo superior del rollo de papel higiénico de manera que quede cerrado.</li> <li>• Mete tres o cuatro croquetas de gato dentro del rollo, al estar cerrado de un lado, estas no se caerán.</li> <li>• Dobla el otro extremo del rollo de la misma manera en la que doblaste el primer extremo, así el dispensador quedará cerrado.</li> </ul>	



- Empieza decorando el juguete a tu gusto, pueden pintarlo por completo o utilizar el marcador para hacerle un rostro de gato en alguno de los lados.
- Recuerda utilizar pintura que no sea tóxica para mí (usa témperas).
- Con el estilete recorta un pequeño cuadrado que sea del tamaño aproximado de las croquetas que se encuentran dentro del juguete.
- Agita el juguete y haz sonar las croquetas, me sentiré atraído al sonido y al olor que proviene del juguete.
- Deja el juguete en el suelo y que empiece el juego.”

*Tabla 3. Contenido del Libro de Actividades.*

Como se puede apreciar en la introducción, los gatos son mascotas vulnerables no solamente a enfermedades físicas sino también a psicológicas, tales como el estrés y para evitar que esta enfermedad se haga presente en los mismos, lo ideal es realizar actividades que activen la curiosidad del gato y que lo ayuden a liberar la energía acumulada. En el libro de actividades se plantea la construcción de cinco juguetes que contribuyan a la realización de actividad física en la mascota. En la figura 28 se presenta la maqueta planteada para la estructuración del libro.



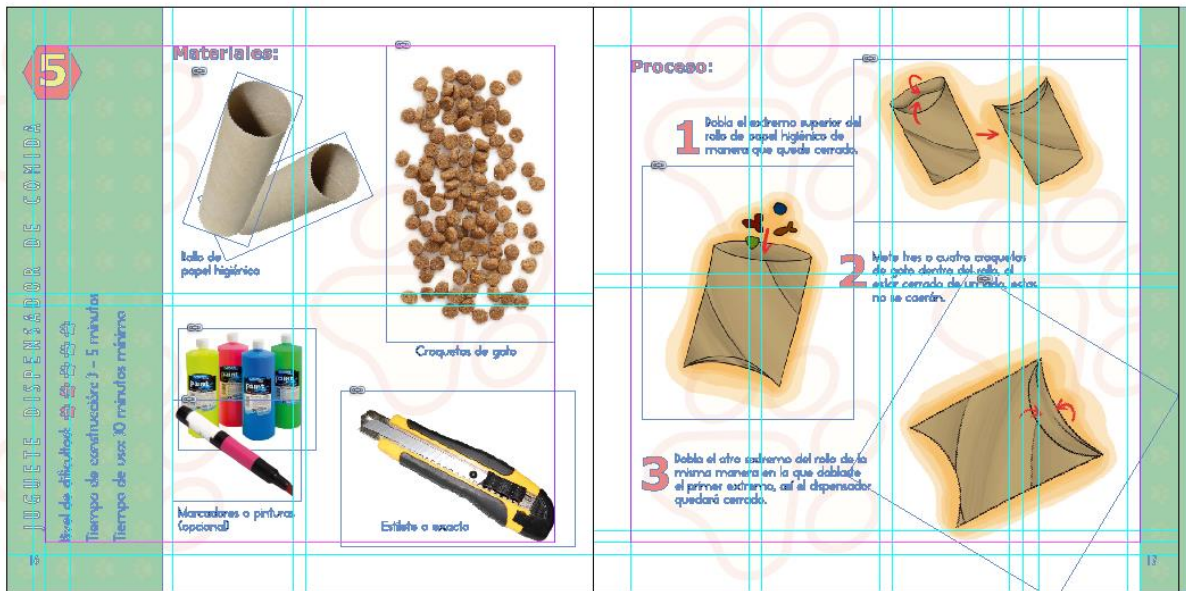


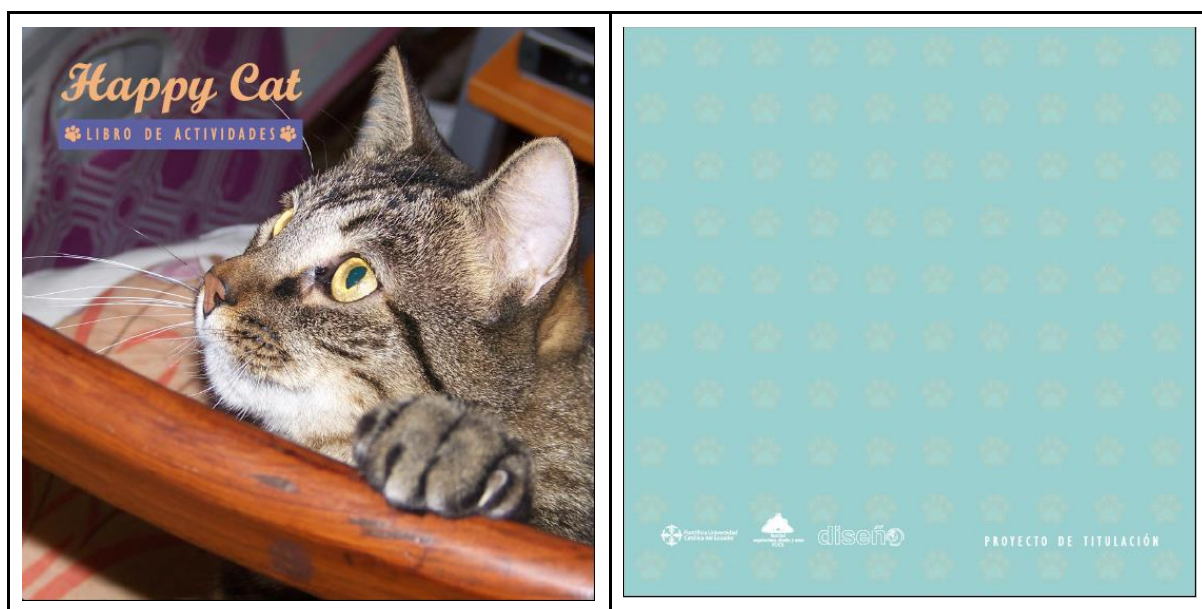
Figura 28. Retículas de la maquettación y orden de lectura.

Desarrollo del libro de actividades:

	
<p>Primer boceto del libro de actividades</p>	<p>Planeación de las actividades del libro</p>
	
<p>Maquetación del libro de actividades</p>	<p>Sesión fotográfica de las actividades</p>



Figura 29. Proceso de diseño del libro de actividades.





## INTRODUCCIÓN:

Aunque no lo creas el estrés es una enfermedad que también puede atacarnos a nosotros. Es importante que conozcas cuáles son las más frecuentes causas, los síntomas físicos y conductuales que genera el estrés en nosotros.

El estrés puede ser causado por diferentes aspectos que muchas veces no se toman en cuenta al momento de tenernos en casa. Situaciones simples como una mudanza, visitar al veterinario e incluso compartir la casa con otro animal pueden ser algunas de las causas principales del estrés.

Así mismo presento dos tipos de síntomas que pueden llegar a agravarse con el tiempo si no son tratados con el debido cuidado, entre esos síntomas podemos encontrar cistitis, colitis, hiperactividad, agravamiento de enfermedades virales, agresividad, ansiedad, comportamientos compulsivos, hiperactividad, entre otros más.

Para prevenir que esta enfermedad se haga presente en nosotros puedes cumplir el tiempo de actividad mínima requerida con juegos y juguetes que activen nuestra curiosidad y ayuden a saciar nuestros instintos de cazadores. Es importante la realización de estas actividades para mantenernos en forma y evitar enfermedades como la obesidad.

Recuerda que si tienes alguna duda o sientes que nuestro comportamiento es anormal, lo primero que debes hacer es recurrir a un veterinario.

## Materiales:



1

## ROMPECABEZAS DE CROQUETAS

Nivel de dificultad:   
Tiempo de construcción: 30 - 45 minutos   
Tiempo de uso: 30 minutos mínimo

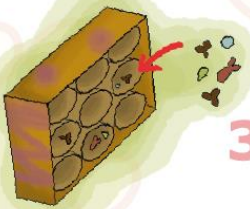
## Proceso:



1 Empieza pintando la caja de cartón y cada uno de los rolls de papel higiénico de uno o varios colores (este paso es opcional).

2

Con la goma ve pegando uno a uno los rolls de papel higiénico dentro de la caja. Cuida que en la caja entren todos los rolls juntos.



3

Selecciona varias croquetas de las que como día a día y ponlas en varios de los rolls que se encuentran dentro de la caja y coloca la misma de manera que los rolls queden paralelos al suelo. Cuando esté lista, empezará a jugar buscando en cada uno de los rolls las croquetas que colocaste y las irá sacando con mi pata para comérmelas.

MIRA COMO VOY SACANDO CADA UNA DE LAS CROQUETAS PARA COMÉRMELAS



2

## Materiales:



## ATRAPA EL PUNTO ROJO

Nivel de dificultad:   
Tiempo de construcción: 3 - 5 minutos   
Tiempo de uso: 30 minutos mínimo

## Proceso:



1

Prende y apunta el laser hacia diferentes direcciones para que yo lo pueda perseguir.

2 Cuando el juego se vaya a terminar apunta el laser hacia el ratón de juguete, esto hará que al finalizar ya atrape el juguete estimulando mi instinto de cazador.



PROBANDO MI RATÓN ATRAPADO



3

PEQUEÑO REFUGIO DE GATO

Nivel de dificultad:   
Tiempo de construcción: 3 - 5 minutos   
Tiempo de uso: 30 minutos mínimo

Materiales:

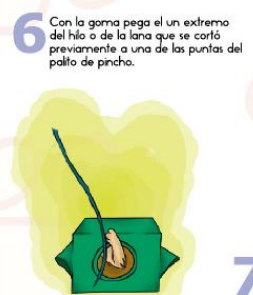


Proceso:

- 1 Inserta la caja de cartón dentro de la camiseta cuidando que el agujero funcione como una entrada hacia la caja.
- 2 Has un nudo en la parte posterior de la caja para que la camiseta quede bien templada.
- 3 Oculta las mangas sobrantes en cada uno de los laterales de la caja, doblándolos hacia adentro de la camiseta misma.
- 4 Corta un pedazo de hilo grueso o lana de un tamaño aproximado de 30 cm o más.



- 5 Corta el extremo filudo del palo de pincho para evitar accidentes mientras se desarrolla la actividad.



- 6 Con la goma pega el un extremo del hilo a de la lana que se cortó previamente a una de las puntas del palo de pincho.



- 7 Cuando veas que me encuentre dentro del refugio utiliza la caña en el exterior para hacerme jugar, intentaré atrapar el hilo con mi pata mientras estoy metido dentro de la caja.

OBSERVA COMO ME DIVIERTO CON MI NUEVO REFUGIO



4

ATRAPA EL RATÓN

Nivel de dificultad:   
Tiempo de construcción: 3 - 5 minutos   
Tiempo de uso: 30 minutos mínimo

Materiales:



Proceso:

- 1 Empieza pintando el exterior de la caja a tu gusto (este paso es opcional).
- 2 Recorta con el estilete uno de los laterales de la caja de zapatos para que puedas meter tu mano con facilidad.
- 3 En la cara superior de la caja corta pequeños cuadrados con el estilete. Los cuadrados deberán tener el tamaño ideal para que el ratón de juguete pueda asomarse con facilidad.
- 4 Corta el extremo de la punta del palo de pincho para evitar accidentes mientras se desarrolla la actividad.



**5** Con la goma pega el ratón de juguete a uno de los extremos del palito de pincho.

**6** Mediante el palito ve insertando el ratón en cada uno de los huecos que cortaste para que me sienta atraído a atraparlo con mis garras.

**7** Otro juego opcional es que vayas metiendo uno de tus dedos en los agujeros, funcionará igual que el ratón y el palito. No olvides cubrir tu dedo con algo para que no te lastime, recuerda que soy un cazador.

14

**¡MÍRAME!**

**ATRAPÉ EL RATÓN**

15

**5**

**Materiales:**

Rolo de papel higiénico

Croquetas de gato

Marcadores o pinturas (opcional)

Estilete o exacto

**JUGUETE DISPENSADOR DE COMIDA**

Nivel de dificultad: 3 - 5 minutos

Tiempo de construcción: 3 - 5 minutos

Tiempo de uso: 10 minutos máximo

16

**Proceso:**

**1** Dobra el extremo superior del rolo de papel higiénico de manera que quede cerrado.

**2** Mete tres o cuatro croquetas de gato dentro del rolo, al estar cerrado de un lado, estas no se caerán.

**3** Dobra el otro extremo del rolo de la misma manera en la que doblaste el primer extremo, así el dispensador quedará cerrado.

17

**4** Empieza decorando el juguete a tu gusto, pueden pintarlo por completo o utilizar el marcador para hacerle un rostro de gato en alguno de los lados.

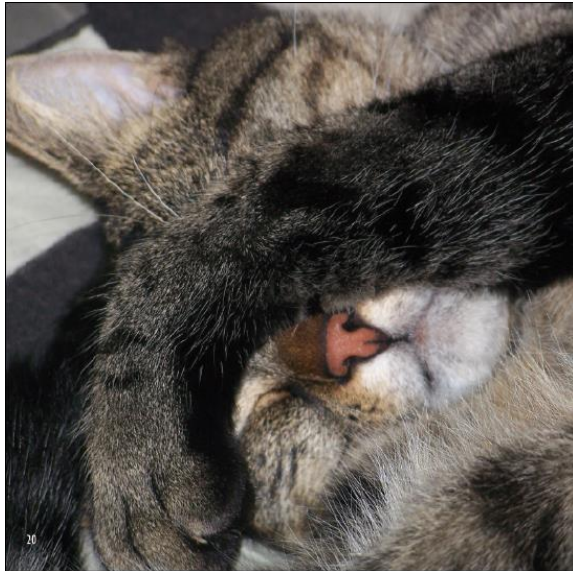
**5** Con el estilete recorta un pequeño cuadrado que sea del tamaño aproximado de las croquetas que se encuentran dentro del juguete.

**6** Agita el juguete y has sonar las croquetas, me sentiré atraído al sonido y al olor que proviene del juguete. Deja el juguete en el suelo y que empiece el juego.

18

**DESCANSANDO JUNTO A MI JUGUETE NUEVO**

19



### RECOMENDACIONES:

- Ten mucha cuidado con los objetos cortos punzantes que utilizas durante la elaboración de estos juguetes, recuerda que no quieres curiarlo y puedas hacerte daño sin querer.
- No olvides utilizar pintura no tóxica cuando pintes los elementos que serán parte de los juguetes, pues pueden mordelos también.
- Una vez que terminemos de jugar no olvides guardar todas las cosas en un lugar en específico donde yo no pueda alcanzar.
- La hora de jugar se define como el tiempo de calidad que debes invertir en mí, con un mínimo de media hora de atención y juegos estaré más que bien.
- Recuerda siempre poner un tazón con agua fresca después de jugar. Gasto mucha energía y es muy probable que me encuentre sediento.
- Al realizar estas actividades estaré liberando mi energía acumulada del día, soy un animal muy energético así que siempre es necesario realizar juegos o actividades que me ayuden a entretenerme y a liberar toda esa energía.
- Si te encuentras bien económicamente, podrías considerar la probabilidad de conseguirme un compañero de juegos (ya sea otro gato u otro mascota). Para realizar esto debes considerar que al principio mi reacción puede ser brusca pero con el tiempo puedo llegar a habérmele a nivel "intruso" e incluso pasar grandes momentos junto a él.



## GUÍA DE VETERINARIAS EN QUITO

- \* Clínica Veterinaria Gismo (servicio admónico)  
Teléfono: 2442786 – 2952558  
Dirección: Mañosa Ode – 11 y República.  
E-mail: gismo veterinario@gmail.com
  
- \* Cuidame Centro Clínica Veterinaria (atención 24 horas)  
Teléfono: 2454301 – 2985148/49 – 2987017480  
E-mail: manueloseread@yahoo.com.ar
  
- \* Protección Animal Ecuador – PAE Quito (atención en feriados)  
Teléfono: 23195252 – 23105694 – 23107777 – 23290260  
Dirección: Parque de Ullao N4 – 85 y Rumpamba.  
E-mail: info@pae.ec
  
- \* Protección Animal Ecuador – PAE Tumbaco  
Teléfono: 09972854894  
Dirección: Parque de Talagasi, Calle 5/11 y Via Cununyacu.  
E-mail: clinicatumbaco@pae.ec
  
- \* Protección Animal Ecuador – Adopciones Alangansi  
Teléfono: 02310522.  
Dirección: Guayaquendo e Iloilo (Vía El Tingo – La Merced)  
E-mail: adopciones@pae.ec
  
- \* Clínica Veterinaria Brasil (pet-shop y clínica)  
Teléfono: 2248502 – 0998358005  
Dirección: Av. Brasil M45 – 20 y Zamora.  
E-mail: juanfern.vet@hotmail.com

## NOTAS

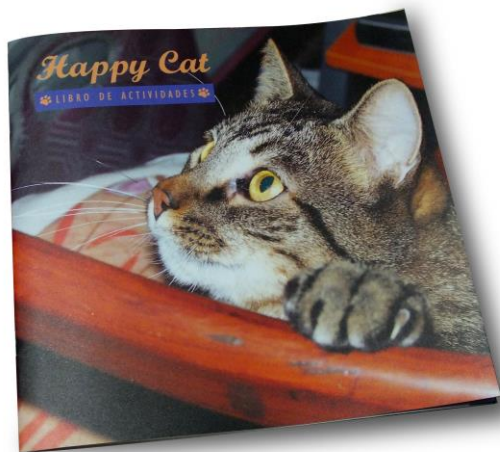


Figura 30. Páginas del libro de actividades y libro final.

#### 2.4.5. Tips

Los tips de cuidado abarcan los tres ámbitos en los que se enfoca el proyecto, se consta con 15 tips que permitirán que el usuario conozca mucho más acerca de ciertos aspectos importantes que se deben tomar en cuenta al momento de realizar actividades de distintos ámbitos con el gato. Por ejemplo la manera correcta de acostumbrar a bañarlo, la manera en la que los gatos gustan de beber agua e incluso una tabla que le enseñará al usuario la edad que posee su mascota. En el caso de los tips, el texto se acompaña de una ilustración de los personajes que se encuentra realizando una acción muy marcada referente a la actividad que se brinda información. Por ejemplo, para cepillarle los dientes a un gato, la ilustración que lo acompaña es de un gato cepillándose los dientes con un cepillo común y corriente, como se ve en la figura 31. La ilustración se utiliza como un recurso que ayuda al usuario a comprender la información del tip.





Figura 31. Gato cepillándose los dientes.

**1. Para sanar mis heridas**

Si recientemente pasé por un proceso quirúrgico y necesito que una herida cicatrice, puedes acelerar el proceso colocando un poco de panela molida en la herida además de cremas cicatrizantes; esto hará que se forme una costra más rápidamente y que mi herida sane de mejor manera.

**2. Mi arenero económico**

Si ves que las arenas y piedritas en el mercado son muy costosas, te sugiero que vayas al aserradero más cercano y pidas que te regalen o vendan aserrín en viruta, pues al ser madera absorbe de mejor manera los líquidos y neutraliza los olores fuertes.

**3. Para cepillar mis dientes**

Para tener mi boca libre de enfermedades lo ideal es que consigas un cepillo de dientes hecho especialmente para mí. No utilices la misma pasta que usas para lavar tus dientes, es tóxica para mí.

**4. Hora del baño**

Aunque no lo creas, si me acostumbras desde pequeño, puedo llegar a amar la hora del baño. La manera ideal de hacerlo es colocando una toalla en la base de la tina para que yo tenga en donde clavar mis uñitas, debes utilizar agua caliente (no hirviendo), shampoo para gatos y al momento de secarme puedes agilizar el proceso con un secador de cabello a baja potencia; así evitarás que me dé un resfriado.

**5. Es importante la castración**

¿Sabías que una pareja de gatos puede llegar a producir un aproximado de 1728 crías en tres años? Para contribuir a una mejora notoria de mi salud, comportamiento y a minimizar la sobrepoblación de gatos abandonados, la mejor decisión que puedes tomar es la de castrarme.

**6. Afuera los bichos**

Si tienes gatitos pequeños en casa es importante que los desparasites cuando tengan sus seis semanas de vida y a partir de ese momento cada dos semanas hasta que alcance los tres meses de edad. Si tienes un gato adulto como yo, no olvides que la desparasitación se debe llevar a cabo cada tres o cuatro meses sin falta.

**7. Saliendo a pasear**

Si deseas sacarme a pasear lo primero que deberás hacer es acostumbrarme a utilizar arnés y correa dentro de casa, recuerda que soy una mascota de costumbres. Los lugares ideales para pasearme deben ser tranquilos y de preferencia que no haya perros cerca; así no correré el riesgo de tener alguna experiencia traumática.

**8. La utilidad del transportín**

Si deseas llevarme al veterinario o de viaje el medio de transporte más seguro que puedes utilizar conmigo sin dudas es el transportín; debido a que me será imposible abrirlo con mis dientes o con mis garras. También puedes poner una colchita que tenga mi olor para hacerlo mucho más cómodo al momento de transportarme a algún sitio en específico.

**9. Objetos peligrosos dentro de casa**

No debes olvidar que una de las características que me identifica es que soy una mascota muy curiosa; cualquier objeto que encuentre en el suelo de nuestro hogar llamará mi atención, por eso es importante que mantengas todos los objetos que se consideren peligros bien alejados de mí, tales como agujas, globos, líquidos nocivos, etc.

**10. No me gustan las pulgas**

Las pulgas son bichos desagradables que pueden llegar a afectar gravemente a mi salud y a la tuya, por eso es importante que tomes las medidas necesarias para evitarlas. Las mejores opciones son comprarme un collar anti pulgas no tóxico que tendrá una duración de ocho meses y las gotas anti pulgas, estas tienen una duración variada dependiendo la marca.

<p><b>11. Tomando agua</b></p> <p>Lo mejor que puedes hacer para mí es alejar un poco el cuenco donde bebo el agua de la comida, pues la misma se puede contaminar con el olor de la comida. Me gusta tomar el agua en cuencos de cristal o de vidrio porque el plástico le da un sabor feo al agua. La mejor opción es comprarme una fuente de agua, me gusta que el agua salga como un chorrito.</p>
<p><b>12. Tiempo de vacunas</b></p> <p>Las vacunas obligatorias que deben administrarme son la triple felina, para la leucemia y para la rabia. La administración de los refuerzos de estas vacunas se debe realizar una vez por año, recuerda que una de las enfermedades más comunes en mi raza es la leucemia felina.</p>
<p><b>13. Anomalías físicas y conductuales</b></p> <p>Si notas extraños comportamientos en mí, como anomalías físicas en mi cuerpo (lastimados, hinchazones, cojeras, etc.) y anomalías en mi comportamiento como inusual agresividad, ansiedad, etc. Lo mejor es que me lleves al veterinario, recuerda que solo él podrá saber exactamente qué es lo que sucede conmigo.</p>
<p><b>14. Destruyendo los muebles</b></p> <p>La razón por la que suelo arañar los muebles es que necesito tener bien cuidadas mis uñas, lo que hará que deje de arañar tus muebles es que me compres un rascador vertical o uno horizontal si así lo prefiero. Al arañar también estoy marcando territorio así que no impidas que lo haga pues es parte de mi naturaleza felina.</p>
<p><b>15. Cuidando a un gato mayor</b></p> <p>Recuerda que mientras más pasa el tiempo más viejito me pongo, es probable que durante el camino empiece a perder ciertos sentidos como el olfato, el oído o la vista; así que deberás consultar con el veterinario los cuidados especiales que deberás aplicar en mí. A esta edad voy a necesitar mucho más amor y comprensión de los normal así que ten paciencia conmigo.</p>

*Tabla 4. Información textual que contienen los tips de cuidado para gatos.*

A continuación se presenta el desarrollo de los tips de cuidado.

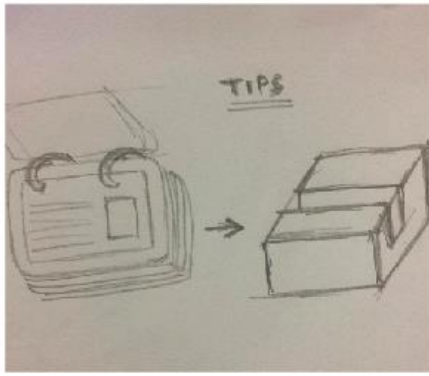



	
<p>Primer boceto de los tips de cuidado</p>	<p>Investigación e ilustración de cada uno de los tips</p>
	
<p>Coloreado digital y aplicación de la línea gráfica</p>	<p>Arte final</p>

Figura 32. Proceso de diseño de los tips de cuidado.

#### TIPS DE CUIDADO 🐾

### Para sanar MIS HERIDAS

Si recientemente pasé por un proceso quirúrgico y necesito que una herida cicatrice, puedes acelerar el proceso colocando un poco de panela molida en la herida además de cremas cicatrizantes; esto hará que se forme una costra más rápidamente y que mi herida sane de mejor manera.



*Happy Cat*

🐾 TIPS DE CUIDADO 🐾

#### TIPS DE CUIDADO 🐾

### Mi arenero ECONÓMICO

Si ves que las arenas y piedritas en el mercado son muy costosas, te sugiero que vayas al aserradero más cercano y pidas que te regalen o vendan aserrín en viruta, pues al ser madera absorbe de mejor manera los líquidos y neutraliza los olores fuertes.



*Happy Cat*

🐾 TIPS DE CUIDADO 🐾

#### TIPS DE CUIDADO 🐾

### Para cepillar MIS DIENTES

Para tener mi boca libre de enfermedades lo ideal es que consigas un cepillo de dientes hecho especialmente para mí. No utilices la misma pasta que usas para lavar tus dientes, es tóxica y no seguramente no tendrá un buen sabor.



*Happy Cat*

🐾 TIPS DE CUIDADO 🐾

#### TIPS DE CUIDADO 🐾

### Hora del BAÑO

Si me acostumbrabas desde pequeño, puedo llegar a amar la hora del baño. La manera ideal de hacerlo es colocando una toalla en la base de la tina para que yo tenga en donde clavar mis uñitas, debes utilizar agua caliente (no hirviendo), shampoo para gatos y al momento de secarme puedes agilizar el proceso con un secador de cabello.



*Happy Cat*

🐾 TIPS DE CUIDADO 🐾



#### TIPS DE CUIDADO 🐾

### Es importante LA CASTRACIÓN

¿Sabías que una pareja de gatos puede llegar a producir un aproximado de 1728 crías en tres años? Para contribuir a una mejora notoria de mi salud, comportamiento y a minimizar la sobrepoblación de gatos abandonados, la mejor decisión que puedes tomar es la de castrarme.



## Happy Cat

🐾 TIPS DE CUIDADO 🐾

#### TIPS DE CUIDADO 🐾

### Afuera LOS BICHOS

Si tienes gatitos pequeños en casa es importante que los desparasites cuando tengan sus seis semanas de vida y a partir de ese momento cada dos semanas hasta que alcance los tres meses de edad. Si tienes un gato adulto como yo, no olvides que la desparasitación se debe llevar a cabo cada tres o cuatro meses sin falta.



## Happy Cat

🐾 TIPS DE CUIDADO 🐾

#### TIPS DE CUIDADO 🐾

### Saliendo A PASEAR

Si deseas sacarme a pasear lo primero que deberás hacer es acostumbrarme a utilizar arnés y correa dentro de casa, recuerda que soy una mascota de costumbres. Los lugares ideales para pasearme deben ser tranquilos y de preferencia que no haya perros cerca; así no correré el riesgo de tener alguna experiencia traumática.



## Happy Cat

🐾 TIPS DE CUIDADO 🐾

#### TIPS DE CUIDADO 🐾

### La utilidad DEL TRANSPORTÍN

Si deseas llevarme al veterinario o de viaje el medio de transporte más seguro que puedes utilizar conmigo sin dudas es el transportín; debido a que me será imposible abrirlo con mis dientes o con mis garras. También puedes poner una colchita que tenga mi olor para hacerlo mucho más cómodo al momento de transportarme a algún sitio en específico.



## Happy Cat

🐾 TIPS DE CUIDADO 🐾

#### TIPS DE CUIDADO 🐾

### Objetos peligrosos DENTRO DE CASA

No debes olvidar que una de las características que me identifica es que soy una mascota muy curiosa; cualquier objeto que encuentre en el suelo de nuestro hogar llamará mi atención, por eso es importante que mantengas todos los objetos que se consideren peligros bien alejados de mí, tales como agujas, globos, líquidos nocivos, etc.



## Happy Cat

🐾 TIPS DE CUIDADO 🐾

#### TIPS DE CUIDADO 🐾

### No me gustan LAS PULGAS

Las pulgas son bichos desagradables que pueden llegar a afectar gravemente mi salud y la tuya, por eso es importante que tomes las medidas necesarias para evitarlas. Las mejores opciones son comprarme un collar anti pulgas no tóxico que tendrá una duración de ocho meses y las gotas anti pulgas, estas tienen una duración variada dependiendo la marca.



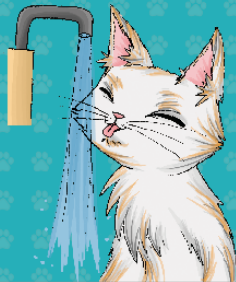
## Happy Cat

🐾 TIPS DE CUIDADO 🐾

#### TIPS DE CUIDADO 🐾

### Tomando AGUA

Lo mejor que puedes hacer para mí es alejar un poco el cuenco donde bebo el agua de la comida, pues la misma se puede contaminar con el olor de la comida. Me gusta tomar el agua en cuencos de cristal o de vidrio porque el plástico le da un sabor feo al agua. La mejor opción es comprarme una fuente de agua, me gusta que el agua salga como un chorrito.



## Happy Cat

🐾 TIPS DE CUIDADO 🐾

#### TIPS DE CUIDADO 🐾

### Tiempo de VACUNAS

Las vacunas obligatorias que deben administrarme son la triple felina, para la leucemia y para la rabia. La administración de los refuerzos de estas vacunas se debe realizar una vez por año, recuerda que una de las enfermedades más comunes en mi raza es la leucemia felina.



## Happy Cat

🐾 TIPS DE CUIDADO 🐾





Figura 33. Cartillas de cada uno de los tips de cuidado.



Figura 34. Tips de cuidado finalizados.



## 2.4.6. Agenda y Carnet

La agenda se plantea como un medio que sirva para realizar apuntes al momento de ser necesario, por ejemplo cuando se realice una visita al veterinario y el gato sea medicado; el dueño puede hacer uso de la libreta para anotar las medicinas, la hora y la cantidad que debe administrarse a su mascota. Para el diseño de la agenda se toma en cuenta varios aspectos como: el tamaño, la cantidad de hojas, etc. En este caso, la agenda tiene un tamaño A6, el cual se puede considerar como un tamaño transportable para un instrumento de escritura pues este puede caber ya sea en una cartera pequeña como en una mochila grande sin problema. Al ser parte del kit, puede regresar a su contenedor y ser almacenada. Así mismo, dentro de la agenda se encuentra una lámina con stickers que cuentan con una ilustración de una actividad realizada por uno de los personajes acompañada con una frase de anclaje para la acción. Estos stickers funcionan como pequeños recordatorios de actividades que se deban cumplir con el gato, por ejemplo: llevarlo a bañar, cepillarle los dientes y otras más. Las ilustraciones utilizadas para los stickers son las mismas ilustraciones que se encuentran en los tips de cuidado, pues algunas de ellas van acorde con algunas acciones que requieren del establecimiento de una fecha para que pueda llevarse a cabo con la mascota como lo es la vacunación o la hora de bañarse.

Desarrollo de la agenda:

	
<p>Referentes y primer boceto de la libreta</p>	<p>Diagramación interna de la agenda</p>
	
<p>Construcción de los stickers</p>	<p>Arte final</p>

Figura 35. Proceso de diseño de la agenda.

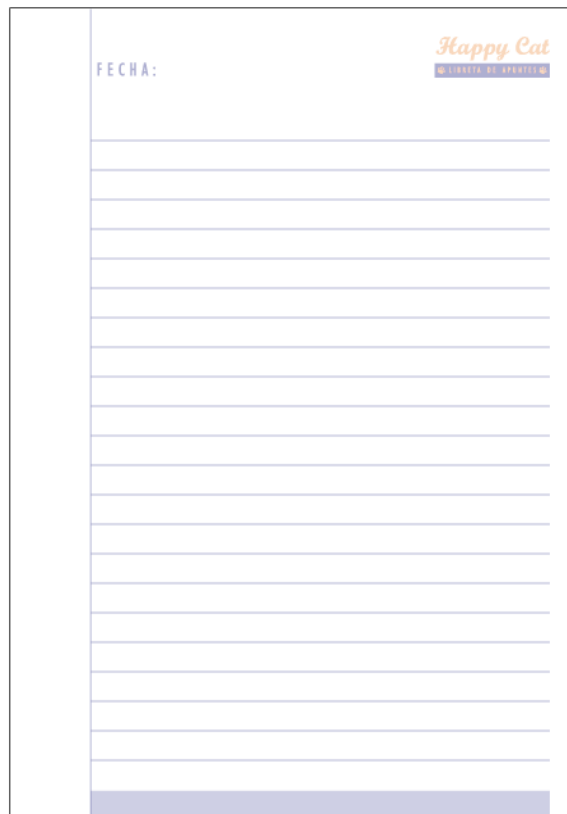


Figura 36. Detalle de las páginas internas de la agenda.



Figura 37. Agenda final.

Dentro de la agenda también se encuentra el carnet de vacunación, que cumple la función de tener un registro de las vacunas que han sido administradas al gato, en el carnet se registra: el tipo de vacuna, el centro clínico y veterinario que la administra, la fecha de administración

y la fecha de revacunación. Ya que es importante tener un registro clínico de las vacunas que han sido administradas en la mascota para evitar complicaciones en su salud.

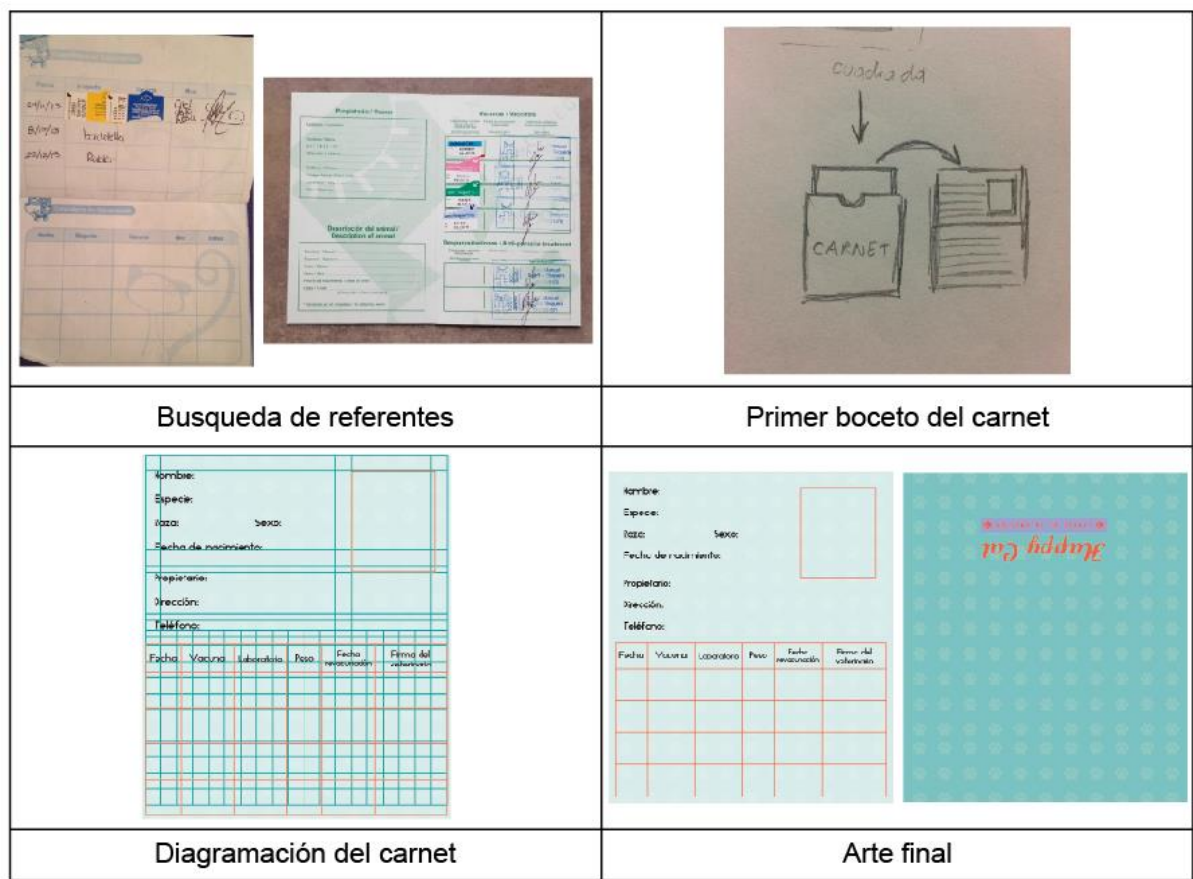


Figura 38. Desarrollo del carnet.



Figura 39. Carnet final.

## 2.5. Materiales utilizados, detalles constructivos y proceso productivo

El funcionamiento del kit de aprendizaje no se basa únicamente en la utilización de sus piezas sino también de la utilización del contenedor como tal para almacenar objetos que, de igual manera, pertenezcan y contribuyan al cuidado del gato dentro de casa. En otras palabras, el contenedor está pensado no solamente para almacenar las piezas gráficas sino también accesorios de identificación como los collares, cepillos, juguetes, etc.

Si bien las piezas están pensadas para el uso de un público adulto, algunos de los materiales utilizados (como el de los tips, el libro y el del contenedor) deben cumplir con un alto nivel de resistencia pues estos no pueden ser reemplazados tal y como ocurre con la agenda y el carnet de vacunación.

A continuación se presenta la descripción de los materiales utilizados y los detalles constructivos de cada una de las piezas que son parte del kit:

- **El contenedor** al ser la pieza principal que contendría a las demás debe ser la más resistente, entonces se utiliza un material grueso que no pueda dañarse y a la vez que sea resistente. El material es cartón gris de dos milímetros de espesor para la construcción de la caja, la misma que se encuentra forrada con el arte final respectivo, impreso en papel vinil adhesivo y con el acabado de laminado mate texturizado, esto debido a que al momento de doblar y pegar las esquinas de la caja, el adhesivo se puede ver expuesto a daños que, con el laminado puede evitarse. El interior de la caja se encuentra forrado con papel couche de 150 gramos para esconder las solapas internas de la caja. Las divisiones internas de la caja se realizaron con sintra de color blanco con un grosor de dos milímetros (figura 42), las divisiones ayudan a segmentar el contenedor y así tener la facilidad de acomodar cada una de las piezas en su respectivo lugar.

Las dimensiones de la caja construida son de 25 cm x 25 cm y una altura de 13 cm sin la tapa, con la tapa la altura total es de 13,5 cm. Las dimensiones de la caja abierta colocada en el lienzo para impresión tienen un tamaño de 50 cm x 50 cm siendo el tamaño total del lienzo para impresión de 108 cm x 83 cm (figura 40).

La tapa del contenedor posee una altura de 3,5 cm y un ancho de 26 cm, para que el contenedor se pueda cerrar adecuadamente con la tapa, la misma debe tener por lo menos un centímetro más por lado para que se pueda encajar en la parte superior abierta de la caja. Las dimensiones totales de la tapa son de 32,5 cm x 32,5 cm y los

materiales que se utilizaron son los mismos de los que está hecho el contenedor; pues son las dos partes de una unidad.

En la figura 40, se muestra las dimensiones con las respectivas guías de corte y de dobléz.

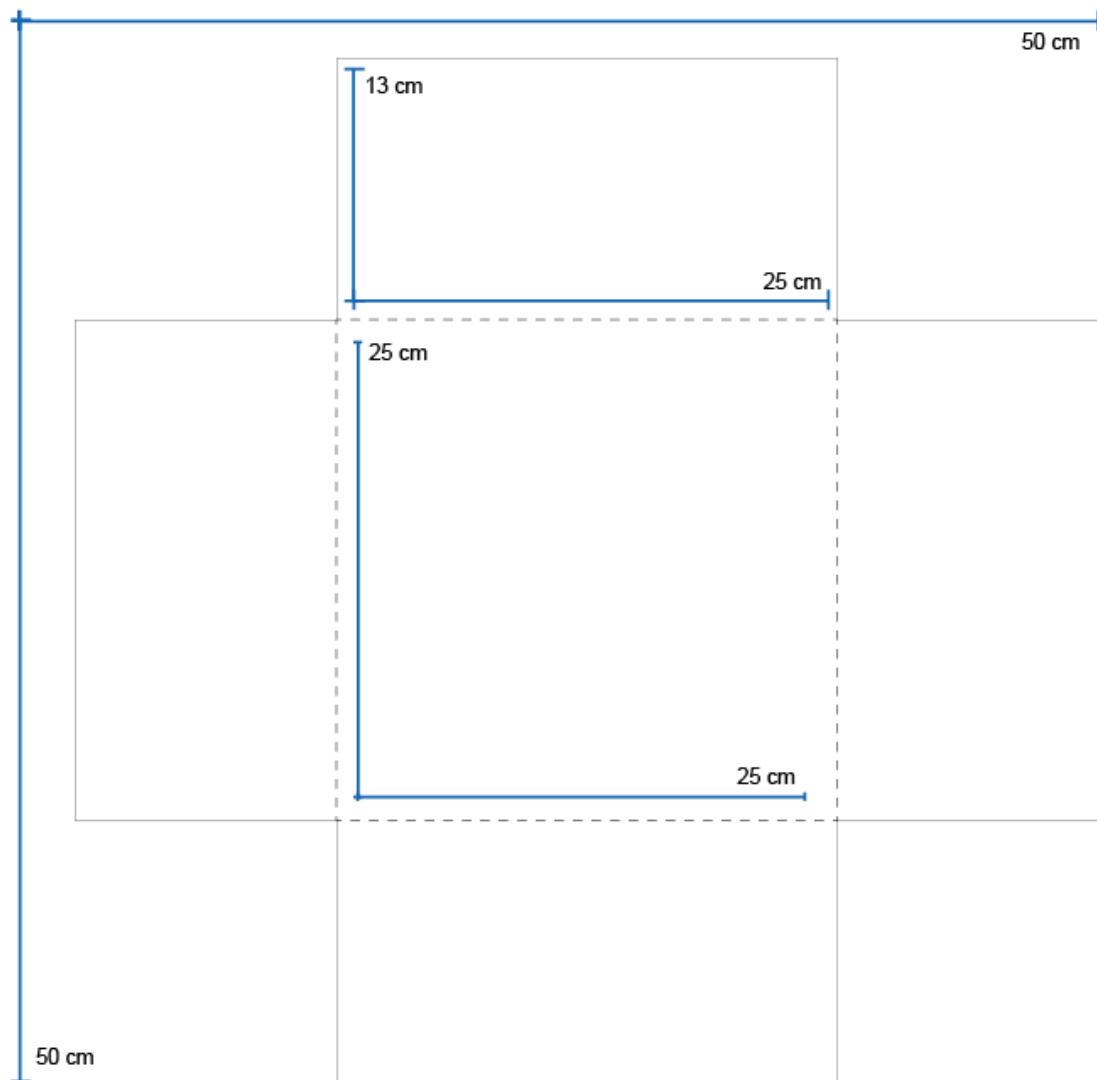


Figura 40. Dimensiones de la caja.

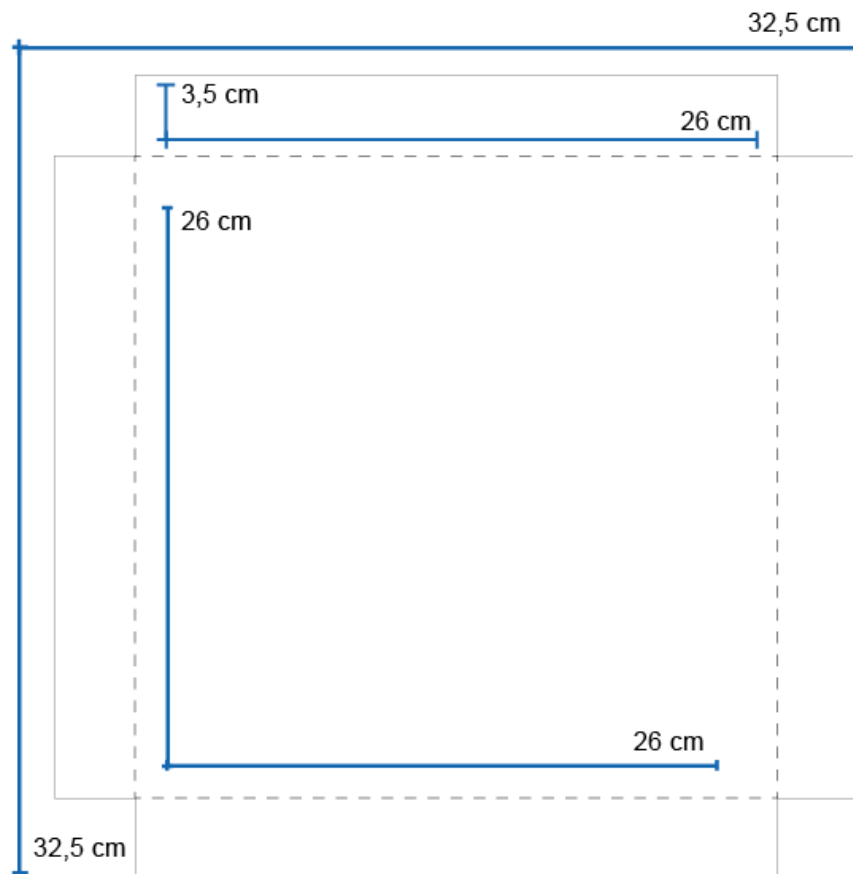


Figura 41. Dimensiones de la tapa de la caja.



Figura 42. Dimensiones de las piezas de sintra que seccionan la caja por partes.

- **El instructivo** como ya se mencionó en el apartado anterior se planteó de manera que la información de cada una de las piezas del kit se despliegue desde la parte

central del folleto. Al ser una pequeña guía de lo que contiene el kit se decidió hacerlo en un tamaño compacto y en un material que no representa un costo tan grande comparado con el resto de piezas del kit. Impreso el tiro y retiro en papel couche de 150 gramos. La superficie que posee el instructivo es de 11 cm, cada uno de los lados de sus caras miden 5,5 cm y desplegando todas las mismas tiene una medida de 31 cm x 29,3 cm y el tamaño del soporte de impresión es de un A3. Aquí cabe un instructivo con sus respectivas impresiones en tiro y retiro.

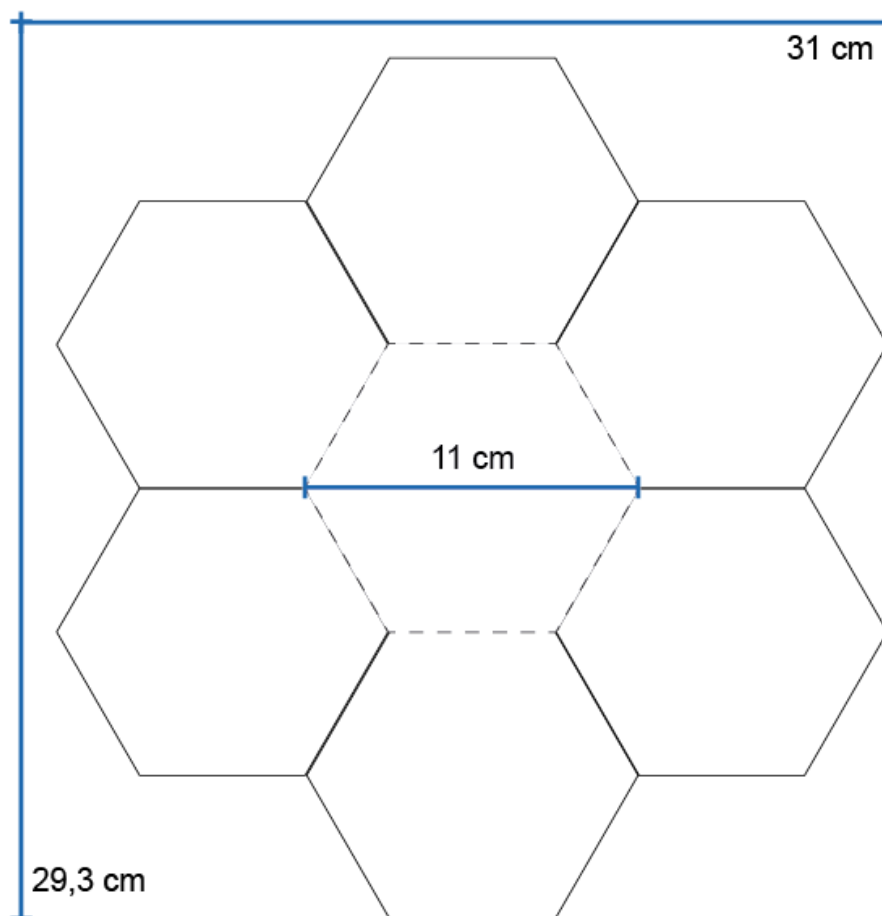


Figura 43. Dimensiones del instructivo.

- **El libro de actividades** es una de las piezas más importantes del kit, pues contiene información necesaria para llevar a cabo juegos y actividades que ayudarán al gato a mantenerse en la mejor forma posible. Esta pieza se concibe como un libro de juegos y como tal se lo construyó con materiales según el público que lo usaría y acorde a su función. Al ser un libro, su portada y contraportada está impresa en papel couche de 300 gramos, con un acabado laminado mate, y textura que ayudará a que la tapa no se estropee cuando se lo abra y se lo cierra constantemente. Las páginas internas se constituyen de papel couche de 150 gramos. Las medidas del

libro de juegos cerrado son de 23 cm x 23 cm, se decidió hacerlo de forma cuadrada principalmente porque debe mantener una armonía con la forma del contenedor para que encaje correctamente dentro de la caja. El libro consta de 24 páginas en total y abierto tiene una medida de 46 cm x 23 cm. Con finalizado grapado a caballo en dos secciones y grafado a la mitad.

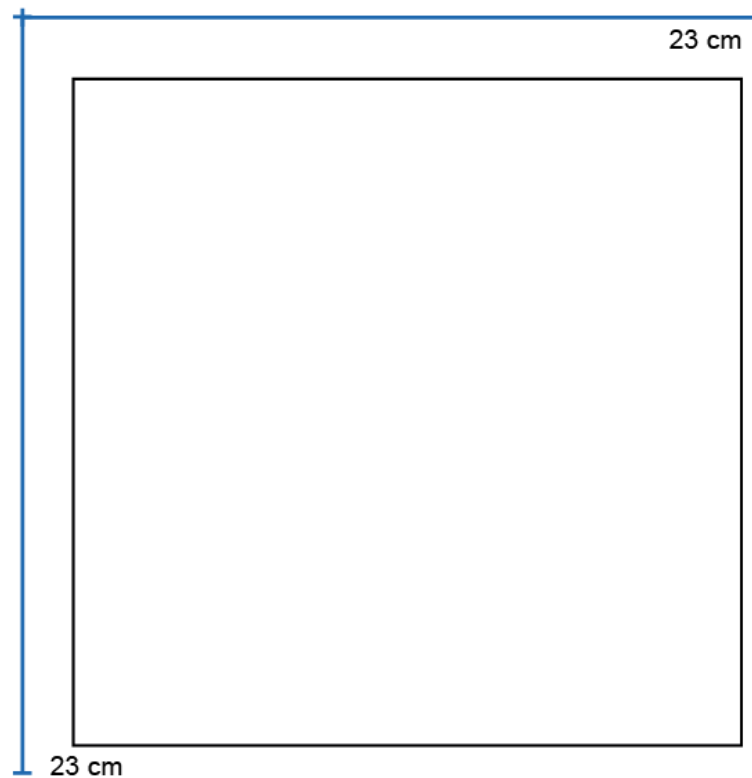


Figura 44. Dimensiones del libro de actividades.

- **Los tips de cuidado** son la pieza que mejor acabado tiene, pues está pensada para darle un uso constante; el momento en el que el dueño del gato tenga alguna duda sobre una acción específica que deba llevar a cabo con o para su gato, este podrá hacer uso de los tips según su necesidad. Los tips de cuidado son impresos en couche de 150 gramos en tiro y retiro y tienen un acabado de plastificado al calor brillante grueso similar al que se utilizan en las papeletas de votación comúnmente. El anillado de esta pieza se realiza en el lado lateral de la misma pues esta es apaisada, y está diseñada para tenerla en cualquier lugar de la casa sin que pueda dañarse gracias a la resistencia de su plastificado. El tamaño de cada una de las cartillas de los tips es A6, lo que facilita la colocación de cuatro cartillas en el espacio de un A4 imprimiendo el tiro y el retiro.



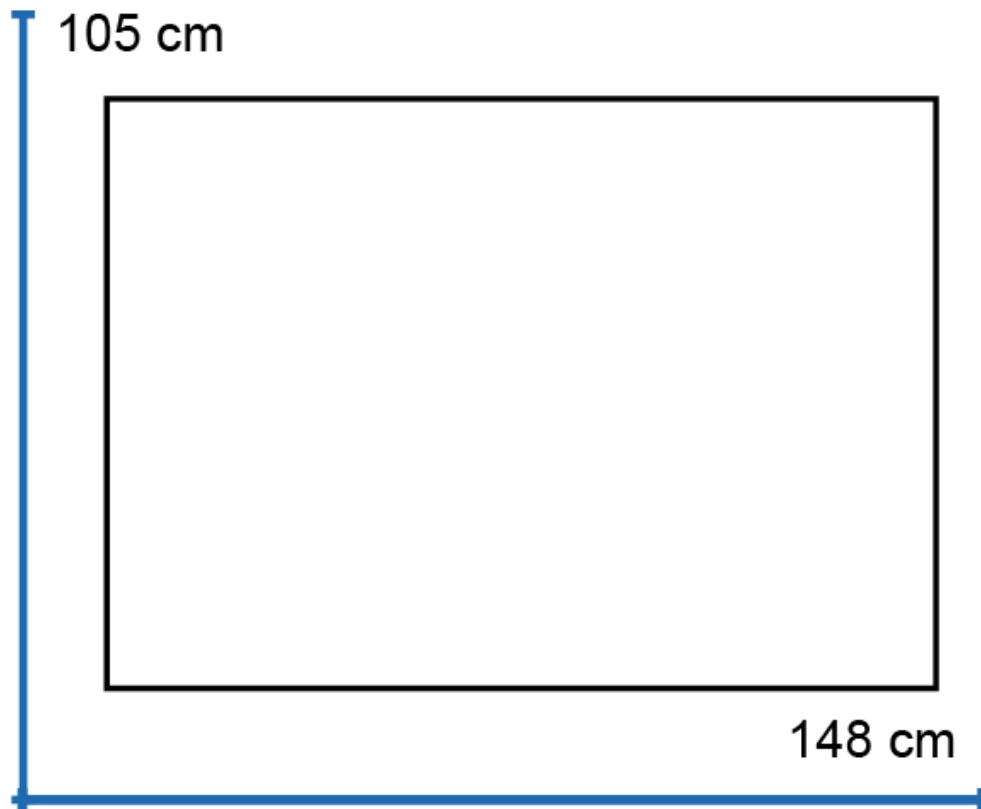


Figura 45. Dimensión de los tips de cuidado.

- La agenda al ser planteada como un objeto netamente transportable debe tener las medidas adecuadas para la comodidad del usuario, por esta razón el tamaño que se decidió fue el A6, el cual permite guardar en: carteras, mochilas e incluso en bolsillos grandes de chompas o pantalones; facilitando así su transporte y uso. Las páginas internas son papel bond de 75 gramos impresas en el tiro y el retiro, la portada y la contraportada es cartón gris de aproximadamente un milímetro de espesor forrado con papel couche de 150 gramos laminado con acabado mate texturizado. El tamaño total de la agenda es de 11,2 cm de ancho y 15,5 cm de alto debido al cartón de las portadas y contraportadas, teniendo las páginas internas las medidas del A6.

Esta pieza está pensada para ser reemplazada si se termina usando en toda su totalidad, es decir se plantea tener repuestos de la misma que los usuarios puedan adquirir cuando necesiten una libreta nueva.

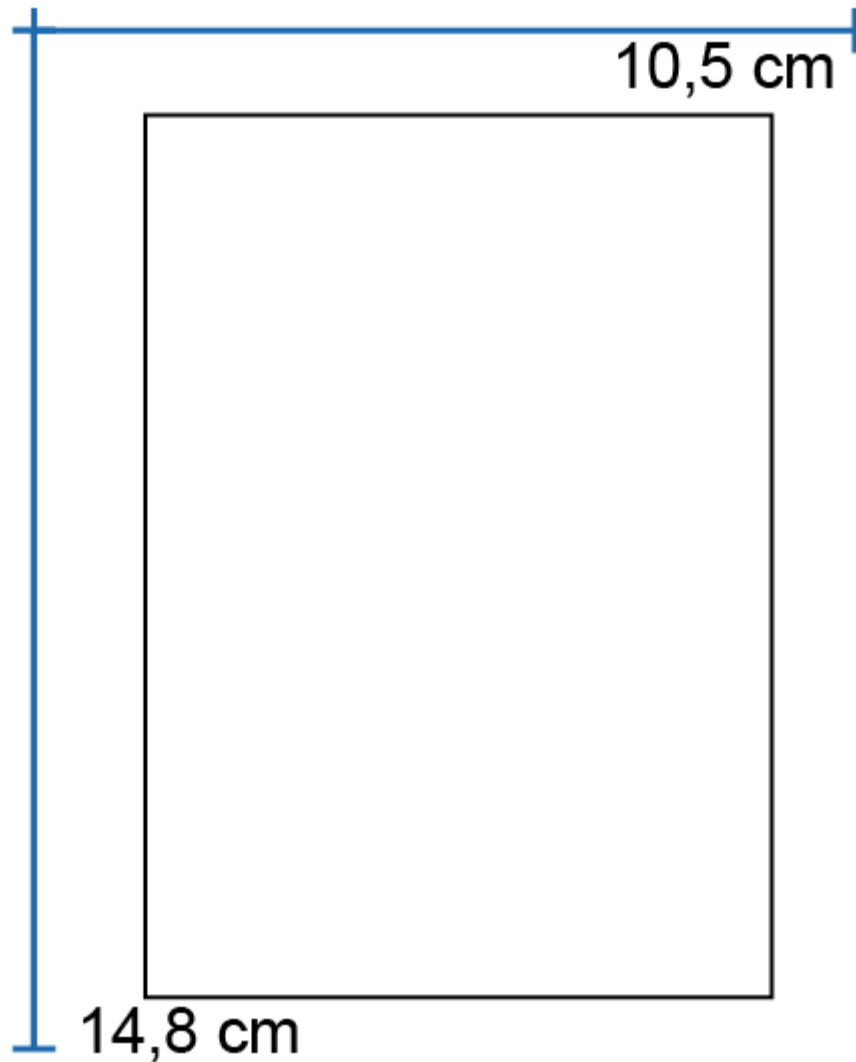


Figura 46. Dimensiones de la libreta.

- El carnet de vacunación es la última pieza gráfica que forma parte del kit y al ser una pieza totalmente reemplazable se decidió utilizar materiales simples para su construcción. el carnet de vacunación está pensado para que el usuario pueda escribir los datos de su mascota y para realizar un registro de las vacunas que lleva su mascota, al momento en el que se acabe el espacio para escribir o registrar más vacunas el usuario tendría la opción de adquirir uno nuevo para seguir utilizándolo. Los materiales que se utilizaron para este carnet son cartulina marfil lisa y grafado a la mitad para que este pueda abrirse tanto como cerrarse. Las medidas del carnet cerrado son de 11,2 cm de ancho y 6,5 de alto y las medidas del carnet abierto son de 13 cm de alto y 11,2 cm de ancho.

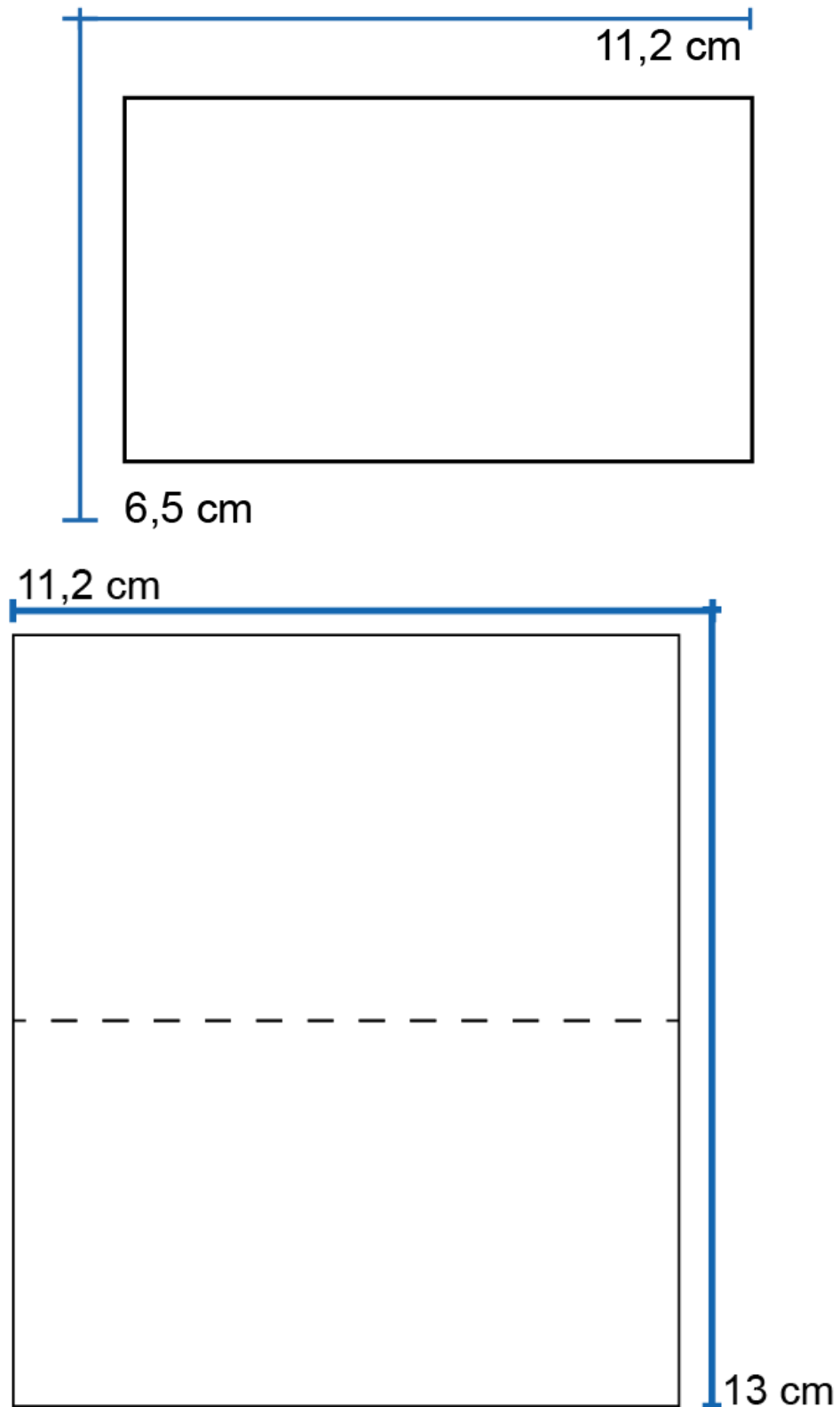


Figura 47. Dimensiones del carnet cerrado y abierto.

Hay que tener en cuenta que el proceso productivo que se llevó a cabo para realizar este proyecto fue la utilización de impresión láser sin embargo en el siguiente apartado se realizará

un análisis exhaustivo del proceso productivo adecuado que se deberá llevar a cabo para una mejor optimización de costos de producción.

## 2.6. Costos del proyecto: diseño y producción

Mediante el establecimiento de costos se definirá el futuro de un proyecto, tomando en cuenta este aspecto, es importante que se establezcan los costos reales del mismo.

A continuación se detallarán los costos del proyecto:

<b>Creativo</b>	<b>Valor Base para el Cálculo</b>	<b>\$ 637,50</b>
Total horas laborables al mes		160
Valor hora		\$ 3,98
Horas estimadas de trabajo creativo		300
Valor Bruto por diseño creativo		\$ 1.195,31
<b>Operativo</b>	<b>Valor Base para el Cálculo</b>	<b>\$ 318,75</b>
Total horas laborables al mes		160
Valor hora		\$ 1,99
Horas estimadas de trabajo operativo		100
Valor bruto por trabajo operativo		\$ 199,22
<b>Valor Bruto por Diseño</b>		<b>\$ 1.394,53</b>

*Tabla 5. Costos de diseño y producción por hora.*

RESUMEN		
1. Honorarios profesionales		\$ 1.394,53
2. Mano de Obra directa		-
3. Transporte		-
4. Producción, modelos, prototipos		\$ 46,00
5. Equipos de oficina		\$ 146,16
6. Materiales e insumos de oficina		\$ 12,58
7. Muebles y enseres		-
8. Arriendo		-
9. Servicios básicos		-
SUB TOTAL PRESUPUESTO		\$ 1.599,28
Experiencia del diseñador 0% - 50%	0%	-
Impacto del proyecto (bajo –medio- alto) 0% - 100%	0%	-
Imprevistos	10%	159,93
TOTAL PRESUPUESTO		\$ 1.759,21

*Tabla 6. Costo del proyecto.*

El costo de producción total del kit de aprendizaje realizado individualmente fue de

128,80 dólares, en el cual se incluye el costo de producción de cada una de las piezas gráficas que pertenecen a este kit. Sin embargo el proceso productivo fue costoso debido a que se debía a una unidad del kit y se utilizó el sistema de impresión láser para cubrir con el pedido.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	P. UNITARIOS	TOTAL
1	Caja Contenedor	\$ 50,00	\$ 50,00
1	Instructivo	\$ 2,00	\$ 2,00
1	Libro de actividades	\$ 25,00	\$ 25,00
1	Tips de cuidado	\$ 28,00	\$ 28,00
1	Carnet de vacunación	\$ 2,00	\$ 2,00
1	Agenda	\$ 8,00	\$ 8,00
		<b>SUBTOTAL</b>	\$ 115,00
		<b>12% IVA</b>	\$ 13, 80
		<b>TOTAL</b>	\$ 128,80

*Tabla 7. Costos por cada pieza en prototipo al por menor.*

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	P. UNITARIOS	TOTAL
1	Caja Contenedor	\$ 15,00	\$ 15,00
1	Instructivo	\$ 0,39	\$ 0,39
1	Libro de actividades	\$ 4,00	\$ 4,00
1	Tips de cuidado	\$ 4,00	\$ 4,00
1	Carnet de vacunación	\$ 0,49	\$ 0,49
1	Agenda	\$ 1,50	\$ 1,50
		<b>SUBTOTAL</b>	\$ 25,38
		<b>12% IVA</b>	\$ 3,04
		<b>TOTAL</b>	\$ 28,42

*Tabla 8. Costos por cada pieza en producción al por mayor para cubrir la demanda.*

La producción real del kit de aprendizaje para cubrir la demanda según la muestra planteada dentro del sector de La Granda Centeno, se realizaría en el sistema de impresión Offset con sus respectivas placas pues si bien se necesitan 300 kits de aprendizaje lo ideal sería producir 500 unidades que además de cubrir con la demanda puedan distribuirse o venderse en otros sectores de la ciudad; puesto que es un proyecto aplicable en diversos sectores de la misma. Al realizar la producción de los kits en este sistema de impresión la cantidad de 500 unidades, el costo del kit disminuye a un aproximado de 28 dólares, siendo el valor por pieza de entre tres a cuatro dólares.

A su vez para este proyecto se podría plantear una alianza con las productoras de alimento para mascotas, presentando en el mercado promociones atractivas para el usuario que le den una mayor facilidad de obtener el kit de aprendizaje mediante el canje de cierta cantidad de bolsas de alimento para gato más un monto razonable dinero.

## CAPÍTULO 3

### 3.1. Validación de la propuesta de diseño

Una vez que se realizaron las piezas del proyecto, se tomó en cuenta tres validaciones diferentes, la validación teórica relacionada con la disciplina, la validación del comitente que está relacionada con la interdisciplina y la validación con el usuario.

La validación teórica consiste en confrontar las piezas diseñadas con diferentes autores, con el objetivo de confirmar si lo diseñado cumple con los requisitos planteados previamente.

En la validación del comitente, se realizó una reunión con la veterinaria del sector en el que se trabajó el proyecto, en la cual la misma pudo dar una retroalimentación y revisar el contenido teórico de la interdisciplina que consta en cada una de las piezas diseñadas.

Finalmente, para la validación del usuario, el producto se presentó a un grupo de siete personas para que estas pudieran interactuar con sus piezas y revisar su contenido, el único condicionante para ser parte de esta validación es el tener afinidad y gusto por los gatos.

#### 3.1.1. Validación Teórica

Durante el proceso de diseño se tomaron decisiones basadas en conocimientos teóricos del Diseño Gráfico, para cumplir con cada uno de los requisitos del proyecto. En la tabla 8 se resume la confrontación de los requisitos con ciertos aspectos gráficos y técnicos de las piezas diseñadas con diferentes autores que sirvieron de sustento teórico para la realización de las mismas.

REQUISITO	SOPORTE TEÓRICO	RESULTADO
Realización de ilustraciones que acompañen al entendimiento de los textos que son parte de cada una de las piezas diseñadas aplicando una línea adecuada para el público objetivo que se seleccionó previamente.	Según Loish “Lo simple, los estilos menos detallados por lo general se adecuan de mejor manera a las necesidades de un proyecto o de un cliente y a su vez son una divertida y agradable manera de salir de la zona de confort y hacer algo diferente al trabajo típico que uno realiza” (2016, p. 50) Loish también afirma que “Lo desafiante de general un	Ilustraciones de cinco personajes gatos que realizan acciones de cuidado básico que van directamente vinculadas con el contenido del texto en el que se describe cómo realizar cada una de estas acciones de la manera correcta. La línea planteada para la ilustración no tiene un nivel tan alto de exageración ni de detalles pues al ser para un público



	estilo específico para un trabajo es poder elegir qué detalles se deben conservar y cuales dejar de lado.” (2016, p. 54)	mayor no se requiere de tanto detalle sino que la acción que se realiza se refleje de la manera adecuada en la ilustración.
Hacer un contenedor llamativo para el usuario que pueda albergar todas las piezas que son parte del kit de una manera ordenada y que a la vez sirva para guardar más objetos o juguetes pertenecientes al gato.	Según Lucas, “el packaging no solo debe funcionar como un contenedor o un porta objetos sino también como un objeto publicitario y su principal objetivo es el de llamar la atención del usuario” (p.20) Según Lucas, Rodríguez, Martínez, Vidriales y Saéz “En sí un envase tiene como función principal: preservar, contener, transportar, informar, expresar, impactar y proteger al producto que contiene.” (p.16)	El contenedor se lo realizó aplicando la línea gráfica y la paleta cromática planteada creando así un contraste llamativo entre los colores que lo conforman siendo así atractivo a la vista de los usuarios y la parte interior es lo suficientemente espaciosa, las piezas se encuentran distribuidas dentro de la misma de una manera adecuada e incluso queda un pequeño espacio de altura sobrante que puede funcionar para albergar más objetos pertenecientes a la mascota.
Textos sencillos, fáciles de leer y de comprender.	Jessica Aharonov, “Psicología Tipográfica”, menciona que las tipografías deben contar historias con su forma, son como narradores de diferentes índoles hechos específicamente para contar una historia que tenga que ver con su “estilo”. Así mismo Aharonov menciona que tipografías redondas y sin terminaciones facilitan los procesos de aprendizaje.	La tipografía seleccionada para los textos grandes es la Geo Regular pues al carecer de terminaciones y tener formas redondeadas, facilitan el proceso de lecturabilidad y la legibilidad, para aportar al aprendizaje. Esta tipografía se utilizó conjuntamente con otras tres tipografías para crear un contraste tipográfico agradable a la vista del usuario, que permite definir apartados, títulos, subtítulos, etc.
Colores llamativos y agradables la vista que ayuden y fomenten el aprendizaje mediante el bienestar y la diversión.	Whelan dice que “los colores frescos con tintes pueden conservar una sensación de bienestar y paz” (p. 94) Y según Heller denomina al color azul como “el color principal de las cualidades intelectuales. Éstos son los colores principales de la inteligencia, la ciencia y la	Se plantearon cinco paletas cromáticas con tres colores cada una, combinaciones entre tintes rojos, azules y amarillos, teniendo cada uno de estos un significado específico como la felicidad, el aprendizaje y la diversión, en relación directa al concepto de diseño. Combinación entre colores

	concentración” (p. 32), el color rojo es de la felicidad y el amarillo según menciona la autora es el color de la diversión.	fríos y cálidos que resaltan al producto y a cada una de sus piezas.
Distribución de textos e imágenes adecuadas que ayuden y faciliten el uso, la lectura y la vuelvan una experiencia amena y no aburrida.	Según Samara en su libro Los elementos del Diseño, mencionar que: “Los proyectos muy complejos requieren un control aún más preciso por lo que una retícula modular será lo mas útil.” (2006, p.206). Así mismo Samara dice que: “Transgredir la retícula es una necesidad del diseño, a veces porque las circunstancias lo exigen (si el contenido que debe ocupar una determinada página doble no encaja del todo) y a veces porque es necesario visualmente llamar la atención sobre algún elemento del contenido, o para crear sorpresa en el lector” (2006, p.217)	Se aplicó una retícula modular que permite una distribución mucho más dinámica y agradable a la vista, aportando así a un proceso de lectura y comprendimiento agradable para el usuario sin hacerlo aburrido ni tedioso. Así también se aplica la variación y transgresión de retículas, pues se aplica principalmente en imágenes que destacan dentro del libro de actividades. Un ejemplo está dentro de esta pieza serían las fotografías del gato interactuando con cada una de las actividades que se deben construir para su entretenimiento.

*Tabla 9. Validación teórica.*

### **3.1.2. Validación con el comitente**

En el caso de la validación con el comitente, se realizó con la Dra. Marcia Espinoza Silva, dueña de la veterinaria Granda Centeno, pues además de encontrarse dentro del sector que se trabajó, dio apertura para la revisión y para dar una retroalimentación efectiva del proyecto realizado.

La profesional en cuestión inspeccionó detalladamente cada una de las piezas gráficas y su contenido teórico, seguido de eso respondió el cuestionario planteado para valorar la eficacia de la propuesta de diseño.



Figura 48. Dra. Marcia Espinoza Silva dueña de la Veterinaria Granda Centeno.

ATRIBUTOS A EVALUAR	VALORACIÓN DEL PROFESIONAL				
Del 1 al 5, defina el nivel de dificultad en la lectura de los textos que tienen las piezas del producto.					
	Siendo 1 muy difícil de leer y 5 muy fácil de leer				
Dificultad en la lectura de los textos	1	2	3	4	5
La profesional afirmó que los textos son sencillos, concisos y existe mucha facilidad de entendimiento de las piezas del producto.					
Del 1 al 5, califique el nivel de necesidad de la información que se encuentra dentro de cada una de las piezas del kit.					
	Siendo 1 información incompleta y 5 información completa				

Información necesaria y completa	1	2	3	4	5
Según la profesional es información necesaria y da una pauta para conocer sobre los gatos y sobre cómo ayudarlo.					
<b>Seleccione la proporción del tamaño que poseen el kit y las piezas que contiene.</b>					
	Muy grande	Incómodo	Cómodo pero grande	Tamaño ideal	
Tamaño y proporción del kit				<b>x</b>	
La profesional aseguró que el tamaño del kit es ideal, sin embargo se le podría incorporar al contenedor una agarradera o manija pequeña para poder cargarlo y transportarlo con mayor facilidad y comodidad.					
<b>Califique el nivel de facilidad de uso del kit.</b>					
	Siendo 1 nada claras y 5 muy claras				
Claridad de las instrucciones	1	2	3	4	5
La profesional dijo que las Instrucciones son claras y concisas, algo que no dificulta la lectura de las piezas ni de las instrucciones del kit.					
	Siendo 1 muy difíciles y 5 muy fáciles				
Dificultad de la construcción de las actividades para el gato	1	2	3	4	5
La profesional afirmó que las actividades son bastante ingeniosas y que tener un nivel de dificultad diferente en cada una de ellas ayuda a desarrollar no solo el intelecto para la manualidad en las personas sino también en sus gatos e incluso en los niños si el libro de actividades se usa con la debida supervisión de un adulto.					

*Tabla 10. Validación del proyecto por parte de la Dra. Marcia Espinoza Silva.*

Así mismo se realizó una segunda validación con el comitente dentro de un sector diferente al que se planteó la problemática, pero con iguales circunstancias. En Protección Animal Ecuador (PAE) a cargo de la Dra. Adela Castellanos.



	Muy grande	Incómodo	Cómodo pero grande	Tamaño ideal	
Tamaño y proporción del kit			<b>x</b>		
La profesional aseguró que el tamaño del kit es un poco grande, sin embargo duda que si se lo hace más pequeño entren adecuadamente cada una de las piezas.					
<b>Califique el nivel de facilidad de uso del kit.</b>					
	Siendo 1 nada claras y 5 muy claras				
Claridad de las instrucciones	1	2	3	4	5
La profesional dijo que las instrucciones son claras y concisas, algo que no dificulta la lectura de las piezas ni de las instrucciones del kit.					
	Siendo 1 muy difíciles y 5 muy fáciles				
Dificultad de la construcción de las actividades para el gato	1	2	3	4	5
La profesional afirmó que las actividades son ideales para hacer que el gato tenga actividad física y de ingenio diaria, ya que este tiene la tendencia a engordar por el estilo de vida que llevan. Aseguró también que los materiales que se utilizan son los adecuados, puesto que los gatos son amantes de las cajas y la mayor parte de las actividades se realizan con estos objetos. Por último la profesional acotó que sería bueno utilizar una cromática que vaya acorde con la percepción viso espacial del animal al momento de darle color a los juguetes y objetos que serán parte de las actividades a realizarse, ya que hay colores que estos no son capaces de detectar.					

*Tabla 11. Validación del proyecto por parte de la Dra. Adela Castellanos.*

### **Análisis de la validación del comitente:**

La Dra. Marcia Espinoza Silva no solamente aseguro que la información que se encuentra distribuida en las piezas del kit es entendible, clara y concisa sino también aseguro que el kit en sí es muy llamativo no solamente por la paleta cromática planteada sino también por el recurso de las ilustraciones de los gatos distribuidos a lo largo del kit.

La Dra. Espinoza afirmó nunca antes haber visto un producto similar en el mercado sino únicamente los productos en venta por separado (cepillo, comida, plato, etc.) y aseguró que es una ventaja muy grande para los dueños el tener objetos de cuidado básico dentro de un mismo producto. Así mismo afirmo que la información que contiene el kit es apta tanto para el aprendizaje del público objetivo no relacionado con términos complejos del ámbito veterinario tanto como para un público infantil con la guía de sus respectivos padres.

Así mismo la Dra. Adela Castellanos perteneciente a Protección Animal Ecuador (PAE), contribuyó a la retroalimentación del proyecto de diseño y aunque afirmó que hay que ser

específicos en ciertos aspectos de los concejos y los tips de cuidado (que se modificaron en la propuesta de diseño), aseguro que el proyecto está muy bien planteado y le será de utilidad a las personas que tengan una mascota como lo es un gato.

### 3.1.3. Validación con el usuario



Para la validación del usuario se planteó realizar un focus group, Leonard y Ambrose mencionan en su libro “Investigación en el diseño” que: “Este método busca respuestas entre múltiples personas durante un corto y concentrado periodo, y se basa principalmente en las interacciones y las conversaciones que surgen en el grupo.” (2012, p.104). La cantidad que se decidió usar fue la de ocho personas que inspeccionen el producto a profundidad y al finalizar se responden preguntas respecto al conocimiento sobre los cuidados que estas mascotas deben tener.

El público objetivo al que va dirigido el proyecto son jóvenes adultos y adultos con o sin independencia familiar que tengan o quieran tener un gato de entre los 25 a 35 años. Así mismo el proyecto se creó de tal manera que esté dirigido a un público objetivo que viva o no en un espacio reducido o amplio (desde un departamento o suite hasta una casa), pues las actividades planteadas se las puede realizar sin ningún inconveniente dentro del hogar en cuestión.



Los aspectos que se están calificando en la validación del usuario son la identificación del producto como un kit de cuidado, información completa, conocimiento acerca de tips de cuidado, proporción del tamaño del kit y sus piezas, nivel de dificultad de construcción de las actividades para el gato y lista de actividades conocidas.

ATRIBUTOS A EVALUAR	Cantidad de individuos	RESULTADOS
<b>Al ver el contenedor, identifique que es.</b>		
Identificación de del Kit de Aprendizaje	100 %	Los ocho individuos identificaron al producto como un kit de cuidado para gatos.
	50 %	Además de haberlo identificado como un kit de cuidado para gatos, cuatro personas lo identificaron también como un contenedor de juguetes para gato.



<b>Conclusión</b>		Este es un resultado favorable, pues el contenedor que es parte del kit no solo está pensado para contener las piezas gráficas que vienen dentro del mismo sino también para guardar juguetes o elementos ajenos al kit pero que sigan perteneciendo al gato como juguetes, premios, etc.
		
<b>Del 1 al 5, califique el nivel de necesidad de la información que se encuentra dentro de cada una de las piezas del kit.</b>		
Información necesaria y completa	75 %	Seis de Ocho personas que calificaron el kit afirmaron que la información que contiene es completa.
	25 %	Dos personas calificaron a la información con un 4 sobre 5 respecto a lo completa y necesaria que es.
<b>Conclusión</b>		Si bien la mayoría de personas que revisaron el kit afirmaron que la información disponible es completa, dos afirmaron que todavía falta complementar la información; pues, en este caso, piensan que personas que podrían querer o tener un gato por primera vez tendrán todavía muchas dudas y dificultades por resolver conforme vayan conviviendo con su mascota, poniendo el ejemplo mismo de estas dos personas que, teniendo un gato por primera vez y utilizando el kit, aun les surgieron dudas que podrían resolverse aumentando mucha más información dentro del kit.
		
<b>De la lista de tips, ¿cuál no conocía y conoce ahora con el kit?</b>		
Conocimiento de cuidados básicos	25%	Dos personas no tenían conocimiento de cuatro tips de cuidado planteados dentro de la pieza que pertenece al kit.
	75%	El resto de personas que fueron parte del focus group no conocían la gran mayoría de los tips y gracias al kit ahora tiene conocimientos al respecto.
<b>Conclusión</b>		La mayor parte de las personas seleccionadas para realizar el focus group no tenían conocimiento sobre la mayoría de tips de cuidado y uno de los usuarios afirmó



		que es información muy importante que si bien se la puede encontrar en internet no es algo que se tenga a la mano o puede no ser del todo confiable; en este caso al hacerse la investigación de la mano de un veterinario es información confiable y útil.
Seleccione la proporción del tamaño que poseen el kit y las piezas que contiene.		
Tamaño y proporción del kit	50%	La mitad de los usuarios pertenecientes a la muestra coincidieron en que el kit posee un tamaño ideal.
	50%	La otra mitad restante de los usuarios opinaron que el kit es cómodo pero es grande.
<b>Conclusión</b> 		La opinión general de todos los usuarios fue que el kit contiene información muy útil y necesaria y que, a su vez, cada una de sus piezas pertenecen a una sola unidad y se encuentran muy bien distribuidas dentro del contenedor, sin embargo la mitad de usuarios opinan que el contenedor pese a ser cómodo es muy grande respecto a su altura. Si bien el contenedor se planeó de esa manera para poder almacenar no solamente objetos pertenecientes al kit sino también otros objetos que pertenecen al cuidado o juego del gato ajenos al kit, si no se guardan estos objetos quedaría un espacio libre a lo alto del kit.
Seleccione una de las alternativas que califiquen el nivel de dificultad de la construcción de las actividades para el gato.		
Dificultad de la construcción de las actividades para el gato	62,5%	La mayoría de individuos pertenecientes al focus group afirmaron que las actividades son muy fáciles de armar y los materiales están a su alcance.
	25%	Un individuo afirmó que las actividades son muy fáciles de armar pero los materiales son complicados de encontrar y otro individuo afirmó que entiende las instrucciones sin embargo estas son muy difíciles de llevar a cabo.
	12,5%	Por último tenemos que un solo usuario afirmó que no entendía las instrucciones.



<b>Conclusión</b> 		Pese a que la mayoría de personas que fueron parte de la validación afirmaron que las actividades son fáciles de realizar y los materiales se encuentran a su alcance, se concluye mediante su retroalimentación que se podría implementar una fotografía con la actividad concluida, es decir una vez que el juego o juguete haya sido construido complementar la información con una fotografía del mismo. Las actividades sin embargo se encuentran planteadas de la manera adecuada pues no solo se debe desarrollar la actividad física y de juego en el gato sino la actividad mental para que puedan desarrollar de mejor manera el resto de sus sentidos	
De la lista de actividades para el gato, ¿cuál no conocía y conoce ahora con el kit?			
Conocimiento de las actividades del gato	25%	Dos personas que fueron parte de la validación no conocían dos de las actividades para el gato que se plantearon en el libro de actividades.	
	50%	Cuatro usuarios no conocían tres de las actividades que se plantearon en el libro de actividades para el gato.	
	12,5%	Una sola persona no conocía cuatro de las cinco actividades planteadas en el libro de actividades para gato.	
	12,5%	La otra persona restante no tenía conocimiento de ninguna de las actividades que se pueden realizar para ejercitar/distraer y hacer jugar a su gato	
<b>Conclusión</b> 		Como ya se mencionó antes los usuarios mencionaron que sería bueno complementar la información que se tiene con fotografías de los productos pertenecientes a las actividades para el gato y que las instrucciones sean un poquito más claras y específicas de lo que son. Sin embargo la mayoría de los usuarios afirman que las actividades son sencillas de hacer y útiles para la realización de actividad diaria para el gato.	

Tabla 12. Validación con los usuarios.

### 3.2. Conclusiones

Con la finalización de este proyecto se concluye que:

- El diseño del kit de aprendizaje sobre cuidado de gatos logra aportar a la enseñanza de los cuidados básicos de los gatos por medio de la propuesta de diseño considerando las necesidades del usuario y de sus gatos en la parte de investigación con la interdisciplina del proyecto. Esto logró en el usuario la comprensión y aprendizaje de los diferentes y diversos cuidados que un gato debe recibir a lo largo de su estancia en un hogar ya sea con acceso al exterior tanto como a un gato que no tiene acceso al exterior de una casa o departamento. Estos cuidados van desde lo estético hasta los cuidados médicos básicos para un gato herido o enfermo y, también se abarcó el hecho de que el gato debe recibir o realizar actividad física diaria que ayude al desarrollo adecuado de sus sentidos y a la ejercitación de su cuerpo, aportando esto a un buen estado de salud mental, conductual y física en el animal.
- Como se mencionó en el capítulo uno, mediante la investigación se ha comprobado que las personas asumen que cuidar a un gato es como cuidar un perro, cuando estos dos animales son muy distintos y cada uno necesita y requiere de cuidados específicos que aportan a un adecuado desarrollo de los mismos durante su crianza. Varios datos de la investigación revelaron altos porcentajes de desconocimiento respecto a ciertos aspectos y cuidados que los gatos deben recibir, el 64% de personas que tienen gatos desconocen acerca del tiempo mínimo de juego que deben tener los gatos al día, mientras que el 42% de personas desconocen acerca de los cuidados básicos que estos deben recibir incluyendo esto cuidados médicos, estéticos y generales así mismo las personas desconocen los beneficios de tener un gato bien cuidado en casa que van desde ser un anti estresante por naturaleza hasta estar científicamente comprobado que ayudan a mejorar al sistema circulatorio. Para que el proyecto de resultados positivos se abarcan varias ramas del cuidado del gato teniendo como interdisciplina base, a la veterinaria y la etología felina. Al ser otra de las causas más significativas la falta de lectura de libros sobre cuidado de gatos por parte de sus dueños se decidió plantear una idea mucho más dinámica, entretenida y que aporte a un proceso de aprendizaje de manera lúdica para el usuario.

- La propuesta gráfica que se realizó fue el diseño de un kit con el cual el usuario tenga un proceso de lectura y aprendizaje mucho más divertido y dinámico. El kit de cuidado consta de piezas esenciales que aportaran a que el usuario tenga nuevos conocimientos y alcances sobre el cuidado de su mascota. Se planteó una caja que contenga las piezas del kit y las distribuya de una manera adecuada dentro del mismo, este no solamente cumplirá la función de organizar las piezas gráficas que vengan dentro del kit sino que piezas externas y ajenas al mismo pero que pertenezcan al gato, como: juguetes, pelotas pequeñas, etc. que puedan ser almacenadas dentro del mismo. Una de las piezas más importantes que se planteó fue los tips de cuidado en los cuales el usuario podrá leer pequeños consejos que le serán de utilidad al momento de aplicar cuidados a su mascota, se encontrarán tanto consejos médicos como consejos de cuidado general y estéticos; todos acompañados de una ilustración que se ancle de manera adecuada al texto, haciendo más amena la lectura y comprensión del usuario. La siguiente pieza más importante es un libro de actividades con el cual se pueden construir objetos o realizar actividades que ayudarán al gato a realizar actividad física y mental para su desarrollo, esto es importante debido a que los gatos son animales que tienen mucha energía contenida y deben realizar actividad y juegos diarios que les permitan liberar esa energía. En estas actividades también tendrá participación el usuario, puesto que el libro contiene instrucciones que permitirán al mismo la construcción de las actividades. Las siguientes piezas que se plantearon son una agenda y un carnet con los cuales se puede llevar tanto un registro de visitas al veterinario o realizar apuntes que sean útiles y de necesidad para el usuario como para registrar las vacunas que se le ponen a la mascota; estas dos piezas son parte del kit y están pensadas para ser reemplazadas una vez que cumplan con su vida de utilidad.
- Los resultados que se alcanzaron con el proyecto abarcaron un aporte al conocimiento de los usuarios respecto a sus mascotas y a la mejor manera de cuidarlos. Como se puede apreciar en el capítulo tres, los usuarios afirmaron que gracias al kit conocen ahora muchas más cosas que les serán de utilidad para el cuidado de sus gatos así mismo aseguran que el kit mantiene una unidad donde cada pieza cumple su función y tiene su lugar en la distribución del mismo. Un alto porcentaje de personas desconocen sobre varios tips de cuidado que pueden aplicarse en sus gatos y gracias al kit ahora los conocen. Por el lado de la validación con el comitente las dos veterinarias afirman que es un producto amigable y atractivo para el usuario, contiene información que es de mucha utilidad al momento de dar cierto cuidado específico a un gato y es información sencilla de entender,

concisa y al realizarse de la mano de interdisciplinas como la veterinaria y la etología felina es información acertada y correcta que ayudará no solamente al usuario a conocer más sobre su mascota sino que, si es aplicada correctamente, aportará al correcto desarrollo de la misma.

### **3.3. Recomendaciones**

Si bien este es un proyecto para personas que han tenido o tienen gatos y aún no se encuentran del todo seguros respecto a algunos de sus cuidados, se puede aplicar una alternativa que aporte a la mejora de calidad de vida de las mascotas que conviven con niños pequeños, pues esta relación siempre ha sido un poco complicada de llevar a cabo.

Se recomienda también analizar una alternativa que contenga muchas más dinámicas e información para personas que nunca en su vida han tenido un gato, llevando a cabo explicaciones que se adecuen a los diferentes casos que pueden darse con la adopción de un gato, no solamente siendo este un cachorro sino un gato adulto o mayor; hablando del proceso de adaptación del animal a su nuevo hogar.

Este proyecto también puede funcionar como una pauta para la realización de otros proyectos que sirvan de guía para el usuario y el trato que deben recibir mascotas en condiciones especiales, un ejemplo importante sería en casos de adopción de perros policía jubilados, los cuales debido a su entrenamiento deben recibir un cuidado especial distinto al de cualquier perro común y corriente.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aharonov Jessica (2011): Psycho Typo, Psicología Tipográfica
- Alvarez R. (2014): Etolia: etología veterinaria. Internet.  
<http://www.etologiaveterinaria.net/>
- Bañuelos J. (2006): Aplicación de la Semiótica a los procesos de Diseño. Instituto Tecnológico de Monterrey (México).
- Bennet A. G. y Vulpinari O. (2011): Icograda Education Manifesto. International Council of Graphic Design Assosiations.
- Chandler D. (2007): Introducción a la Semiótica. Ediciones Abya-Ayala.
- Costa, Joan (2010): El DirCom Hoy: Direccion y Gestion de la Comunicación en la nueva Economía. Barcelona, Costa Punto Com Editor.
- Diccionario de la RAE. (2014). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=Nfl8j1l>  
Recuperado el: 29 de noviembre del 2015.
- Frascara, J. (2012): Diseño de Comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Gonzáles M.: Semiótica: bloque básico. Universidad de Londres.
- Gutiérrez J., Ortuño A., Castellà J., Almería S. (2006): Parasitología Clínica. Parasitosis digestivas del perro y del gato. Multimedia Ediciones Veterinarias.
- Harris, Paul y Ambrose, Gavin (2010): Metodología del Diseño. Parramon Ediciones, S. A.
- Heller, Eva (2000): Psicologia del Color. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S. L.
- Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C., Baptista, P. (2006): Metodología de la Investigación (4ta ed.) México: The McGraw-Hill.
- Kaplún M. (2000): Una pedagogía de la comunicación (el comunicador popular). Editorial Caminos.
- Leonard, Neil y Ambrose, Gavin (2012): Investigación en el Diseño. AVA Publishing S.A.
- Loish (2016): The Art of Loish: A Look behind the Scenes. 3dtotal Publishing.
- Lucas, L., Rodríguez, J., Martínez, M., Vidríales, C. y Sáez, A. (sin año): El Packaging T.I.P.
- Martín, Guillermo O. (2016): Etología y Comportamiento Animal Principios de Bienestar Animal. San Miguel de Tucumán : Universidad Nacional de Tucumán. Facultad de Agronomía y Zootecnia, 2016. [http://www.produccion-animal.com.ar/etologia\\_y\\_bienestar/etologia\\_en\\_general/10-Etologia\\_y\\_comportamiento.pdf](http://www.produccion-animal.com.ar/etologia_y_bienestar/etologia_en_general/10-Etologia_y_comportamiento.pdf)

- Merck (2012): Manual Merck Para la salud de las mascotas. Editorial Paidotribo.
- Milton A. y Rodgers P. (2013): Métodos de Investigación para el Diseño de Producto. Art Blume, S.L.
- Morales, Luis Rodríguez (2004): Diseño: Estrategia y Tácticas. Siglo xxi editores, s.a. de c.v.
- Moreno C. (2009): El Diseño Gráfico en Materiales Didácticos. Estudio Caos.
- Mucchielli, A. (1998): Psicología de la comunicación. Paidós Comunicación.
- Proyecto de ley LOBA – Ley Orgánica de Bienestar Animal.
- Rodriguez, Romar, Guillermo E.; Suarez, Virginia G. (2007): XV Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación 2007: “Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico en Diseño y Comunicación”. Facultad de Diseño y Comunicación – Universidad de Palermo.
- Samara, T. (2009): Los elementos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Sampieri. Metodología de la investigación. Cuarta edición. 2006
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo – Senplades. (2014) Plan Nacional de Desarrollo/Plan Nacional para el Buen Vivir 2013-2017. Versión resumida. (2ª ed.). Quito.
- URBANIMAL - Plan de Manejo de la Fauna Urbana en el Distrito Metropolitano de Quito.
- Whelan, M. Bride (1994): La Armonia en el Color Nuevas Tendencias / Color Harmony 2. Rockport Publishers.
- Wigan, Mark (2008): Imágenes en Secuencia: Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-up. Editorial Gustavo Gili, S.L..
- (2002): El gran libro del GATO. Lisma Ediciones, S. L.

